Walt Disney
Pictures presenta
ATLANTIS
EL IMPERIO PERDIDO
No. 26
Seinen
青年
Animacion japonesa y más...
$ 20.00

Año 3 Agosto
No. 8 2001

Segunda Reunión
nga-Cómic
embre 2001

T.N.T 2

http://arlequincreations.org/

2x1

presentando esta revista

Foros
Debates
Mesas redondas
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil cosas más

Para mayor información visita nuestra página web www.geocities.com/tlatelolcom y también con nuestros amigos de: www.animedia.com.mx y www.esquizofreniacomics.com o en Plaza Latino Loc.43 frente a la Torre Latino

Preventa $20 taquilla $30
En tiendas de Cómics
Con un buen disfraz No Pagas tu Entrada

Centro de Convenciones Tlatelolco

Presenta ésta revista y por cortesía de SEINEN Sólo pagas 2x1

Eje 2 Norte y eje central

Tel: (01)273-05-96 5873-38-10

Correo electrónico tlatelolcom@hotmail.com www.geocities.com/tlatelolcom/

Preventa en Comics Latino Plaza Latino Loc 43 Frente a la torre Latino

www.seinen.com.mx

EN PORTADA...

IRIA, DARK ANGEL Y TOMB RAIDER

http://arlequincreations.org/

DIRECTOR GENERAL
Alan Chávez A.

COORDINADOR EDITORIAL
Y RELACIONES PUBLICAS
Rodrigo Olvera Farrera

DISEÑO GRAFICO
Jaqueline de la Rosa

VENTAS AL MAYOREO
55 38 35 42

ESCRITORES
Laura Michel
Leonardo Guerrero Aguilera
Carlos Carbajal (Tozany)
Pedro Mejia Aldana
Tomiko Miyamoto
Verónica Vargas
Luís Antonio Avalos
Erika A.Caballero
Diana M. Caballero
Claudia I. Caballero

Daniel Vázquez
(corresponsal en España)

Harumi Kawahara
(corresponsal en Japón)

AGRADECIMIENTOS A:
ANIMEDIA
Shivan Shop
Ruben Armenta
Swordman,
Rodrigo Cobian (Cobi),
Janeth Delro
Rodrigo Hernandez
Alain R.Gonzales

IMPRESION
PLUS IMPRESOS
Obrero Mundial 804
55 38 35 42

SEINEN ES UNA REVISTA MENSUAL
AGOSTO, 2001
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LAS PROMOCIONES DE SUS ANUNCIANTES.
SEINEN NO SE HACE RESPONSABLE DE LA OPINION DE SUS ARTICULISTAS.

CERTIFICADO DE LICITUD
DE CONTENIDO: 7626
CERTIFICADO DE LICITUD
DE TITULO: 10981
NUMERO DE RESERVA
DE TITULO EN
DERECHO DE AUTOR:
04-1998-052619374000-102

DOMICILIO DE LA PUBLICACION
OBRERO MUNDIAL 804, COL. ALAMOS.
MEXICO D.F. C.P. 03400

TODAS LAS IMÁGENES QUE ILUSTRAN ESTA PUBLICACION FUERON UTILIZADAS CON FINES INFORMATIVOS Y SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS AUTORES Y COMPAÑIAS.

http://arlequincreations.org/

EDITORIAL

http://arlequincreations.org/ Por Alan Chávez

Después de revisar todas las películas esperadas este verano, estamos de vuelta con ustedes, con nuestra opinión referente a estas cintas tan esperadas, como se habrán dado cuenta, la película de Tomb Raider no fue realmente lo que todos esperábamos, pero no por eso la hace una mala película, en cambio, Shrek que nadie se la esperaba demostró ser de las cintas mas vistas, y sin lugar a dudas la mas esperada por todos los fans y que en estos días esta sorprendiendo al publico en general es Final Fantasy: El espíritu en Nosotros, demostrando que no es solo una cinta con buenos efectos especiales, y que no todo lo que viene de Estados Unidos es lo mejor en la materia. Y si te preguntas ¿por qué en Seinen no hablamos en este numero acerca de la cinta?, yo te responderé que se debió a que estamos preparando un especial, tal y como se lo merece esta saga de videojuegos que ha sido la delicia de todos desde hace mas diez años, con todo lo que querías saber sobre Final Fantasy.
Aparte aprovecho, para dar un anuncio importante en Seinen, ya que a partir del siguiente numero, tendremos una serie de tres números especiales (comenzando con este de Final Fantasy) que ya muchos de nuestros lectores nos habían pedido, con tal de que al terminar esta trilogía, Seinen dará un cambio importante y evolucionara con tal de mejorar para todos ustedes y los invitamos a que nos escriban para saber sus peticiones y sugerencias sobre que es lo que quieren ver en estos cambios, ya que les recordamos que ustedes hacen posible que Seinen exista y que ustedes nos ayuden a que crezca aun mas.

Pueden escribirnos a:

buzonseinen@hotmail.com

y a la dirección tradicional:

Calle Valle de Mexico Mz. 17 Lote 25 Dep. B
Col. Fuentes de Aragon C.P. 55210
Ecatepec Edo. De Mexico.

Y recuerden que pueden chatear con nosotros todos los sábados a partir de las 10 PM en el chat de nuestra pagina de Internet:

www.seinen.com.mx

4 Anime — Iria
6 En T.V. — Dark Angel
7 Cine — Tomb Raider
9 Video Juegos — Tomb Raider
12 Musica — Limp Bizkit
14 Curso — De Dibujo
17 Musica — Morning Musume
19 Cine — Pokemon
23 Cine — Atlantis
26 Cultura — La Atlantida
28 Manga — Cherry Proyect
30 Evento — Aniversario
31 Cartas — Buzon
33 Anime — Corrector Yui
34 Anime — Naussica
36 Lo nuevo — Love Hina

http://arlequincreations.org/

IRIA

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por: Pedro Mejía Aldana

La afición por el anime se ve ennoblecida cuando nos ayuda a conocer la manera de ser y de pensar de Japón, país del que tenemos mucho que aprender. Así que esta vez hemos escogido a Iria the Zeiram animation, para adentrarnos en el espíritu de la tierra del sol naciente.

Lo que trata este relato de iniciación, es de como la protagonista consigue madurar, viviendo la experiencia de descender al infierno usando unos harapos como lo hace Indiana Jones, es decir que abandona la vida segura y rutinaria en su planeta Myce para correr peligros en lugares lejanos, desconocidos y extraños.

Iria es una aprendiz de cazarrecompensas, oficio en el que es adiestrada por su hermano Gren, sin embargo la joven es aún muy inexperta, por eso quizá es que perdió a su hombre, lo peor fue que se lo robaron y que además la humillaron: el ladrón de su presa es un tal Fujikuro quien también es cazarrecompensas y su competidor.

La misión consistía en atrapar a un secuestrador, pero este loco apareció y se apropió del maleante cuando nuestra heroína ya lo había sometido, así fracasó la protagonista de nuestra historia, en el principio de ésta.

Tal cosa nos recuerda precisamente las películas de Indiana Jones, en dónde el héroe siempre pierde al principio lo que tanto trabajo le costó conseguir, esto muy en el fondo representa un aprendizaje.

Regresando a este anime, resulta que luego de esto Gren recibe la visita de su jefe Bob, quien le propone una nueva misión: se trata de la nave KARMA, propiedad de la corporación Tedan Trippedai, la cual ha sido secuestrada por un monstruo llamado Zeiram, mezcla de Alien y Terminator.

http://arlequincreations.org/

La Tedan Trippedai pide a los cazarre-compensas que rescaten a la tripulación de la nave y que también capturen a Zeiram. Pero la corporación parece tener oscuras intenciones, se asemeja a la OCP de Robocop, compañía que pretendía estar por encima de la ley, obligando al héroe a tomar la justicia por sus propias manos como en los western's.

Pero volviendo con Iria, vemos un enorme contraste entre la corporación Tedan Trippedai y nuestros cazarrecompensas, pues la primera es una gigantesca empresa y ellos son apenas un pequeño grupo de índole familiar. El presentar a la Tedan Trippedai como mala y a tan rústico trío como bueno, no es una idea retrograda, pues no podemos acusar de eso a los japoneses, quienes siempre han demostrado que son adaptables a situaciones nuevas.

Quizá se trata de una alegoría en la que se simboliza así al feroz capitalismo adoptado por Japón después de la segunda guerra mundial, causa del tremendo strees que padece ahora: pero también representa a la familia japonesa, que es en donde se inculcan los valores de identidad que tanto se han puesto en duda por estos lares.

Pero aún se deben separar la tierra y las aguas, la semilla y la cáscara, el grano y la arena, etc... Pues si bien en la familia se preservan pensamientos y actitudes nobles, de igual manera se guardan aspectos bajos.

Como la tradición tan arraigada en la que no se le confiere a la mujer tareas importantes, aún en la actualidad son más confiables los secretarios que las secretarias. La aparición de Fujikuro, correspondería a esta misoginia, al igual que Bob y Gren yendo a cumplir la misión sin Iria: si es que continuamos con las alegorías, ya establecido que el pequeño grupo de cazarrecompensas simboliza a la familia, entonces Bob sería el padre por ser el más grande de ellos y Gren e Iria serían los hijos. Y es que es en la familia en donde se libra la batalla para mejorar las cosas.

Las eternas rencillas entre Iria y Fujikuro representan dicha pugna, como cuando ella descubre a su competidor, quien intenta unírseles a Bob y a Gren en la misión, y de inmediato se cobra la afrenta pasada.

http://arlequincreations.org/

La guerra de los sexos ya mencionada, ocurre durante la vida cotidiana, es decir durante el trabajo pieza clave en la historia de Japón, como en su resurgimiento tras su estrepitosa caída, y ahora como oportunidad para que la mujer consiga la igualdad anhelada.

http://arlequincreations.org/

Así que representada por la invasión de robots que ocurre cuando Bob y Gren parten, dejando que Iria y Fujikuro diriman sus diferencias, es esta vida cotidiana que sigue a la par de este problema de la misoginia, y que constituye otro problema mayor: el de una sociedad mecanizada como es la de estos tiempos.

No obstante Iria deja su rencor hacia Fujikuro a un lado y se une a éste para sobrevivir al ataque de los autómatas. Simbolizando la situación que actualmente se da en Japón, en el que se contratan tanto trabajadores como trabajadoras.

Pero es Iria quien toma la iniciativa. Lo que está satanizado en Japón. Las leyendas dan cuenta de las desgracias que esto ha traído.

Pero la mujer al demostrar sus capacidades logra cambiar las cosas y alcanzar su lugar en la sociedad, como Iria que al enfrentar a los robots consigue abordar la nave de Bob y Gren. La misoginia queda atrás, cuando Fujikuro no logra llegar a tiempo para salir al espacio con nuestros héroes, que lo hacen esta vez con Iria.

Entran a la nave KARMA y la muerte está por doquier, otro elemento en los relatos de iniciación y que significa que hay que enfrentar nuestros temores.

Bob representa al padre, según lo que habíamos quedado; pero él es herido por Zeiram; en la tradición japonesa, el padre es el que se enfrenta a los malos espíritus que causan desgracias en el hogar; sin embargo y dadas las circunstancias le corresponde a Gren enfrentar al monstruo.

Se igualan las acciones del hombre y de la mujer, cuando se preocupan por el bienestar de los demás. Actitud muy femenina pero también correspondiente al padre. Esto se simboliza cuando Gren les pide a Bob y a Iria que pongan a salvo a la tripulación de KARMA.

Es pues el amor a lo que nos referimos, sentimiento universal y como dice Samuel Ramos el hombre de cualquier nacionalidad es más auténtico entre más universal sea. Es la capacidad de amar de la mujer, algo dejado de lado en esta sociedad patriarcal, en donde las actitudes varoniles son más apreciadas. Pero ahora en estos tiempos en que el hombre no es más que un engrane de una enorme maquinaria, que sólo ve sus habilidades competitivas y no sus virtudes de orden espiritual, cuando es necesario que el amor resurja en ambos sexos.

http://arlequincreations.org/

Bob e Iria se separan, ella por órdenes de Gren aborda la pequeña nave en la que llegaron a KARMA y esta gran nave explota. Iria sólo la ve explotar desde el espacio. Gren es un varón que se sacrifica por su hermana una mujer, entendamos el sacrificio de un hombre por la causa femenina como la renuncia de los privilegios que la sociedad le ha dado, para que se logre la igualdad. Así mismo cuando Iria reprime el llanto al ver morir a su amado hermano, obedece a los ideales de su raza siempre serena ante las peores dificultades e incluso alegre como ocurre con todos los héroes del anime.

http://arlequincreations.org/

Como dijimos al principio, este es un relato de iniciación en donde la heroína tiene que descender a los infiernos, en este caso y tras la pérdida de su hermano (después ocurrirá lo mismo con Bob) ella aterrizará en el planeta Taowajan.
Ahí tiene un encuentro con un grupo de raterillos que intentan robarle su nave.
Es común encontrar en los mitos heroínas que precisamente al descender al infierno sufran humillaciones, en todos esos casos son salvadas por un varón, sin embargo aquí no ocurre tal cosa y eso nos habla de la autosuficiencia que busca Iria.

Estos pequeños ladronzuelos corresponderían a los siete enanos de Blanca nieves, quienes simbolizan los instintos de la niña. Es decir que ante el temor de ser abandonada cualquier jovencita se las arreglaría para sobrevivir, como Blanca Nieves que hace quehacer y atiende a los enanos. En el caso de Iria sus instintos están representados por ladronzuelos como una forma extrema de sobrevivir en las grandes ciudades.

Al vencer Iria a los ladronzuelos demuestra que es tan mañosa como ellos y que ahora tiene el temple que le hacía falta al enfrentar a Fujikuro. Sin embargo Zeiram ha sobrevivido a la explosión y a la exposición al vacío estelar y ha llegado al mismo planeta que Iria. Parece que nadie es capaz de detenerlo. Entonces Iria habrá de afrontar su máximo reto.

Estas Ovas han sido realizadas desde 1994 por Crowd Bandai Visual Mitsubishi Corporation Banpresto. Las ha distribuido en América Central Park desde 1995, así que ya puedes encontrar toda la serie que consta de 13 capítulos y todavía existe por ahí una película de acción viva. Espero que todo lo anterior haya despertado tu interés tanto por este anime como por la cultura japonesa.

Algo más, el diseño fue realizado por Mazaku Katzura, conocido aquí en México por su manga Video Girl Ai entre otros.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por Tomyko Miyamoto

http://arlequincreations.org/

Dark Angel

En la señal FOX, en el horario de las nueve de la noche, los domingos, pudimos ver recientemente el estreno de una serie que nos ubica en el 2019. Un futuro no muy lejano, en el cual clandestinamente se realizan experimentos genéticos para seguir alimentando al gran monstruo de la humanidad, la guerra.

A uno de estos proyectos se le llamó Manticora Y sus resultados fueron conocidos como quimeras. Lo único que no supieron manejar, tal vez por que no lo tenian planeado, fue que una docena de estas quimeras, seres con genes recombinados para producir soldados de avanzada e infantería superior, entrenados desde el nacimiento, se fugara. Aquí vemos el conocido tema del experimento con conciencia, traído a la pantalla chica bajo la producción de James Cameron Nos sitúa en un panorama global de depresión económica, tipo la de 1929. El mundo, particularmente E.U. se encuentra abrumado después de que un gran pulso Electro magnético fastidió todos los sistemas de computadoras. Así, bonos, cuentas en la bolsa de valores y las grandes riqueza del mundo moderno se terminaron después del 2009. Con un exceso en desempleo, se nos ofrece la visión de una muchacha ácida, de sarcasmo agudo, paranoia fugitiva y cínica actitud para con la vida llamada Max Guevara. (Jessica Alba) Quien no duerme y sufre de ataques convulsivos cada mañana. ¿Qué aqueja a esta bella mujercita? Tal vez los recuerdos de su escape del plantel donde creció, o las tormentosas memorias de lo que era estar ahí. Pero Max tiene mucho más reservado para un mundo en el que el interés, la ambición y la frialdad con el prójimo son descaradas y lo de cada día es tratar de mantener algo de la calidad humana de apoyo y convivencia que la desesperante situación que se lleva a cabo amenaza con borrar a fin de sobrevivir.

De día, Max parece una mensajera de envíos y paquetes común y corriente, que solo evade con algo de exageración a las cámaras flotantes de la policía. De noche, en su motocicleta visita a un detective para encontrar a más como ella y es una ladrona experta, para poder mantener la búsqueda activa.

Pero a la vida de Max, por mero accidente entra un joven que heredó su riqueza y que busca defender a los necesitados vía piratería noticiaria. Ya que claro, hay abusivos del poder que se enriquecen gracias a la corrupción y al crimen. Y el sistema ya no los persigue a ellos, las necesidades del hombre cambiaron las prioridades cuando la economía se fue a pique. Pero con un noticiario pirata, la conciencia de muy pocos es agitada, entre demasiada gente necesitada. Al asaltar el penthouse de Logan Cane (Michael Weatherly), descubre que es él quien transmite el noticiero Eyes Only. Y que a su manera, está protegiendo a una testigo contra Edgar Sonrisa, un traficante del mercado negro que se dedica a falsificar medicamentos que necesitan los veteranos de la llamada guerra Báltica, con pastillas de azúcar y venderlos en el extranjero. Al escapar de la seguridad del lugar, despierta la curiosidad del hábil riquillo. Quien no se detuvo para localizarla en su trabajo diurno y tratar de convencerla de que lo ayude a proteger a los pobres y a los que quieren decir la verdad. Sinceramente, con argumentos demasiado debiles para el cinismo de Max (Y hasta el mío). Pues antes de la bomba las cosas también estaban mal para los débiles, y si ahora se acomoda a la ley de la jungla de maneras descarada a ella le viene igual. La situación social realmente tiene a Max sin cuidado. Claro, no fue hasta que uno de estos casos de fraude con medicamentos llega a afectar a alguien cercano a Max. El ver por las noticias como casi matan a Logan, fue sufiente para que ella comenzara a involucrarse. Pero al final de los primeros capítulos, ha caído solo uno, de los miles de monstruos que acechan a la humanidad. Fraudes, contrabando de personas, ejecuciones... la lista es enorme y la conciencia de Logan no descansará hasta poder darle a la humanidad una oportunidad, como él dice que la tenía antes de la caida de la electrónica. los recursos de Logan capturando la información, Max es la protectora en estado de negación, del dúo, pues no es lo que hubiese preferido hacer. Pero la inquietud por encontrar a sus semejantes pudo más que ella, ya que ese el único gancho que tiene Logan sobre ella. Inteligente, fuerte, hábil y educada. Con habilidades de combate superiores, capacidad de enfoque visual en la obscuridad y a larga distancia, memoria fotográfica y un código de barras tatuado en la base de la nuca. Difícil de creer para alguien que ha crecido en las calles durante una depresión. Pues cabe mencionar que Max es una ladrona con buen gusto, además de ser realmente guapa. Rápida, calculadora y respondona. Tal vez demasiado contradictoria para su propio bien, pero Max es una chica que se sabe cuidar sola y "Patea traseros". Leal para con los que llama amigos, pero aun asi, una fugitiva.

Aunque el principio de la serie se nos haga un poco lento, incluso los guiones algo forzados, esperemos que la promesa de que sea en verdad una gran serie de aventuras no se quede entre el aire y el prestigio del productor... pues solo han pasado los primeros capítulos.

Y la serie promete.

¿ACASO SE LE ACABÒ LA IMAGINACION A J. CAMERON?

Por Rodrigo Olvera

La serie a pesar de todo no es otra Nikita, de eso estoy seguro, también dentro de lo que es el corte de acción es buena y la historia en si es bastante original, aclaro de una vez que no me quejo de eso. Mas sin embargo lo que si encuentro a manera de punto detractor es el nombre de la serie; Dark Angel, del cual podríamos llegar a pensar que podría ser una casualidad que llevara el mismo nombre de la obra del genial autor japones Kia Asamiya de quien tuve oportunidad de comentarles un poco en el pasado numero 23 de esta su revista Seinen. Pero ¡oh sorpresa! El colmo del plagio viene observándose en que inclusive no se utilizo el mismo nombre sino también el mismo logotipo, digo, sinceramente ¿llegaron a pensar que nadie se daría cuenta? Ó es que de plano vale tan poco el trabajo de este excelente autor como para hacer algo tan bajo como eso?

Me gustaría saber las respuestas a dichas preguntas ya que mínimo nosotros que nos especializamos en la animación japonesa y demás relacionado a este maravilloso medio si nos ofendemos cuando vemos como se menosprecia de esta manera el trabajo que tanto nos gusta. Ya para concluir quiero pensar que el autor de esta barbaridad no es James Cameron ya que un creativo de ese calibre jamás acudiría al plagio ¿ó me equivoco?

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

LARA CROFT TOMB RAIDER

http://arlequincreations.org/

Por: Alan Chávez

Pues bien, ya ha pasado alrededor de un mes desde que se estrenó la película de Tomb Raider, la cual muchos fans esperaron varios meses para verla, pero la pregunta es:

¿Realmente fue lo que esperaban?

En primera, para todos los que gustan de Angelina Jolie, les fue bastante bien, ya que fue el aspecto que más se explotó durante toda la cinta, con escenas que realmente les quito el aliento a muchos (especialmente cuando sale de la bañera). Angelina sorprendió a muchos ya que al igual que Tom Cruise en Misión Imposible: 2, ella realizó la mayoría de sus escenas de acción sin dobles, lo cual es un gran punto a su favor, demostrando así que no por ser su primer papel protagónico, no pudiera realizar una gran actuación, sino al contrario, demostró mucho profesionalimo, y es que en palabras del director de la cinta, Simon West:. "Para mi fue obvio que Angelina Jolie era la única actriz que podía interpretar a Lara Croft en Tomb Raider".

Y bueno, ya entrando más a lo que fue la producción de la película dejando a un lado a Angelina Jolie, vayamos por partes. La mayoría de las escenas se realizaron en interiores, aunque claro con un 20% en exteriores como Camboya, y en Londres, y el otro 80 % se realizó en los estudios Pinewood, en donde se han llevado a cabo las ultimas películas del agente británico 007. El Director Simon West es quien dirigió y adaptó la historia de la cinta, sus anteriores trabajos con los que se le puede identificar son, Misión Imposible, Con Air, y la hija del General, entre las mas sobresalientes. West dirigió muy buenas escenas de acción haciendo lucir por completo a Angelina, pero, hubo unas cuantas fallas en la película, que le hicieron perder puntos, las cuales son, la dirección de cámaras ya que era tanto el movimiento, que lo único que provocaba era que no se apreciaran bien las peleas o las escenas acrobáticas, y otra de las fallas fue la historia, estuvo bien para ser una segunda o tercera de una serie, pero vamos, sinceramente hubo muchas personas que no conocían a Lara Croft hasta que se estrenó la cinta, es por ello que para los fanáticos de Angelina Jolie y de la serie de videojuegos de Tomb Raider del Playstation, les fue realmente atrayente la película. Y para los que no la conocían, no pasó a ser más que una buena película de acción.

Pero no hay que negar que comparando la acción de las cinco partes de los juegos de video, con la película, esta se lleva las palmas, ya que nunca tuvo Lara Croft tanta acción en su vida, y no me negarán que es verdaderamente traumante el sentimiento de soledad que tienen los juegos y que uno desea mas acción, mínimo algo similar como en Dino Crisis 2, y ese si para que vean seria un buen juego de Tomb Raider.

El comic

Como es de saberse, Grupo Editorial Vid sacó al mercado desde hace varios meses el comic de Tomb Raider el cual es escrito por Dan Jurgens (Superman) y dibujado por Andy park; este último llegó a ser alumno de Michael Turner, dibujante de Phantom y Witch Blade, a quien llegó a superar en varios aspectos, pues como se demostró en el especial Witch Blade Tomb Raider en donde Turner dibujó a Lara y a Sara como si fueran mellizas. Andy Park es quien llega a darle una personalidad inconfundible a Lara visualmente hablando, ya que a muchos no les agrada la versión original de los videojuegos (ya que es bastante poligonal), y las aventuras que se nos narran en los comics es mas tranquila y mejor llevada, ya que por medio de Flashbacks, nos presentan el pasado de Lara, y cómo se llegó a interesar en la arqueología, al igual que su relación tanto de amigos como competidores en el saqueo de tumbas.

Antes de presentarles la historia de los videojuegos, solo me queda por concluir que referente a la fiebre de Lara Croft, que no es de dudarse que se llegue a realizar una segunda parte de la película, la cual esperemos que corra las misma suerte que tuvo Misión imposible: 2 y que la dirija Jhon Woo, y de ser así, no duden que hará de esta la mejor representación de Tomb Raider que pudiera haber, pero ya el tiempo nos lo dirá, por el momento disfrutaremos de la serie de comics de la señorita Croft, ya que en videojuegos, como saben es difícil que llegue a aparecer una continuación.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

LARA CROFT TOMB RAIDER

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por Rodrigo Olvera Farrera

Eidos Entertaiment es el nombre de la empresa de software que ha desarrollado algunos de los mejores videojuegos de la historia tales como: Gex; la simpatica lagartija que fácilmente rivalizaba con Mario Bros, Soul Reaven, una aventura de vampiros en 3D protagonizada por el siniestro y popular personaje Raziel, Akuji the Heartless; una aventura para aquellos que no temen al poder del vudú, pero su pináculo y una de las cartas más significativas para la consola de Sony, Playstation es sin lugar a dudas la excelente saga de juegos de aventuras con entorno 3D, en donde se colaboró en conjunto con la empresa Core; Tomb Raider (la saqueadora de tumbas) dentro de las cuales viviremos las aventuras de Lara Croft.

Y es que realmente no se si a Eidos se le hicieron muy caras las licencias de Indiana Jones; el popular aventurero protagonizado por Harrison Ford ó bien, decidió que un buen busto vendería más que la carota de Han solo, de hecho las medidas de Lara dentro del juego son de 100-60-90.Pero en si ¿Quién es Lara Croft? Qué les parece si les comento un poco acerca de ella
Pues bien resulta que hay variaciones entre las historias en que se desenvuelve, comencemos por el juego.

Según ésto Lara Croft pertenece a uno de los más altos linajes británicos; ya que su padre era el honorable aristócrata Lord Henshingly Croft. Así Lara con sus ojos y cabellos marrones nace en Wimbledon Inglaterra el 14 de Febrero de 1967 y tuvo una educación con tutores privados de los tres a los 11 años; luego ingresó en la Wimbledon High School para chicas, a los 16 años entró a la Gordonstoun Boarding School en donde practicó el alpinismo y el tiro deportivo, actividad que le suspendieron por el fuerte interés que ella aplicaba a la misma. Finalmente salió de esa escuela a los 18 años, para finalizar sus estudios en la academia privada Suiza; Swiss Finishing School, terminando de estudiar a la edad de 21 años.
Pero una vez que dejó la escuela se destrampó dedicándose al esquí extremo e hizo de los montes Himalayas su sitio preferido para vacacionar; ésto marcaría su vida ya que en uno de sus viajes, el avión que tomo de regreso se estrelló justo en el corazón de la mortal cordillera y solo ella sobrevivió vagando por espacio de dos semanas hasta dar con un pueblo llamado Tokakerby. Fue luego de dicha aventura que la inquieta señorita decidiría cual seria el rumbo de su vida, así que su primer paso fue deshacerse de su prometido Earl de Farringdom. Todo eso no le cayó en gracia a su familia quien prontamente la desconoció y desheredó.
De allí a diez años Lara Croft en base a su tremendo acondicionamiento físico y a su vasto conocimiento arqueológico se ha convertido en la mejor saqueadora de tumbas, graciás a su inquietud por encarar el peligro Lara Croft es Tomb Raider.

A pesar de todo Lara sigue conservando su status social, sus amistades de abolengo y una enorme mansión de mas de 81 habitaciones en Surrey, Inglaterra la cual usa a manera de museo. Ha escrito los siguientes libros basados en sus aventuras como lo son: Un tirano saurio esta platicando con mi cabeza ó matando al pie grande, aunque su verdadera entrada de capital radica en las jugosas comisiones que exige por los objetos que recupera. Aunque mucho de ésto contradice con la última versión que se nos otorga en la quinta entrega en donde según ésto su padre, quien aquí se llama Von Croft fallece en la búsqueda de la reliquia iris y un sacerdote cuida de Lara hasta su mayoría de edad.
Y para terminar de echarle más crema a estos tacos a continuación los gustos personales de esta tenaz aventurera:

Película favorita: Deliverance Aguirre, Wrath of God.
Música favorita: Clásica, U2, Música trance, Nine inch Nails,.
Comida favorita: judías con tostadas
Transporte preferido: la moto Norton street fighter
Hobbies: los deportes extremos y cualquier desafió.
Miedos: su tía Corgi
(¡ahh! y mide 1.57 y pesa 55 Kgs.)

En el cómic publicado por top Cow, Image y en México por editorial Vid tenemos una más clara imagen de Lara Croft en los lápices de Andy Park quien la dibujó bastante similar a la heroína de cómics: Witchblade, Sara Pezzini, no obstante gracias al guión del ya afamado Dan Jurgens, se ha plasmado a Lara Croft en todo su esplendor sin perder detalle de su nada encantadora personalidad; fría, autoritaria, cínica, sarcástica y desquiciada. Aquí las diferencias en datos personales son mínimas y radican en su altura y su peso que aquí son de 1.75 cm. y de 59 kgs. Y sus medidas aquí son de 34D- 61-89.

Aquí vemos que toda la familia de Lara falleció en un accidente aéreo, incluyendo a su prometido, de allí el comic narra las aventuras de Lara manteniendo un enorme apego al videojuego, punto del que sobresale Compton; su leal mayordomo quien fue rescatado por el padre de Lara y desde ahí es más que un mayordomo sino que también es un guardaespaldas, sobre protector y eficaz, a diferencia del juego en donde es un hombre de avanzada edad. Y es que bueno, como olvidarlo si en el juego siempre lo encerraba en el refrigerador a fin de buscar los límites de la crueldad en Lara.

En lo que a la película respecta esta fue dirigida por el director Simon West quien como currículo ofrece La Hija del General y Misión Imposible, éste luego de pensar en Demi More ó en Liv Tyler , designo a Angeline Jolie quien ya había actuado en Hackers en 1995, y tenido el estelar en la cinta: Gia, interpretando a una trágica modelo, luego actuó en Pushing tin, además de ser acreedora del oscar por mejor actriz de reparto en Girl interrupted (inocencia interrumpida) en 1999 y en gon in 60 seconds en el 2000 y pues la verdad es que embona perfectamente para el papel de Lara Croft puesto que si se parece al personaje original capturando toda su esencia y es que la señora Jolie de 26 años se entrenó para este film por espacio de un año y digo señora por que en mayo del 2000 contrajo nupcias con el extravagante actor Billy Bob Thornton y ya antes había estado casada con el actor Johnny Lee Miller.

O.K. pues de hecho en esta película es otra versión si bien tan apegada al concepto original del juego, es otra versión y estos son los cambios: Aquí el padre de Lara es su motor a ser ella, lo que es y su nombre era Richard Croft, el cual era un consumado arqueólogo quien al parecer perteneció a la secta secreta de los Illuminati. Como dato curioso es que este personaje fue interpretado por John voight quien en la vida real es el padre de Angeline Jolie.
Aquí el mayordomo no es Compton sino mas bien un joven bastante divertido y dinámico, otro cambio notorio es la incursión del Web master de Lara quien es un joven alocado que acompaña a Lara y diseña sus mechas de entrenamiento.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Pero vaya, ya conocemos al personaje ahora en si ¿qué es el juego? En si es un juego de acción aventura polígonal que se desarrolla en magnánimos escenarios arqueológicos, bases militares secretas y templos perdidos en donde nos hallaremos dentro de increíbles laberintos que fácilmente harían palidecer al ingenio de Dedalo y eso sin contar las numerosas trampas con la que los antiguos egipcios quedarían estupefactos, razón por la cual deberemos descifrar numerosos acertijos, (como el de Midas que está genial) pero no solo el escenario es tu enemigo hay todo un zoológico de bestias que buscan destrozarte entre sus fauces como lo son por ejemplo: osos, lobos, murciélagos, tigres, leones cocodrilos, gorilas, panteras, y hasta veloci raptores y tirano saurios, ojalá sólo ellos quisieran darte fin también aparecen en tu contra ciertos bio droides con distintas formas tales como: momias, gárgolas y centauros, eso sin contar a otro saqueador que está tras de ti y no dudará en acabar sus balas en la polígonal humanidad de Lara.

http://arlequincreations.org/

La música es buena pero escasa, hay una tonada en particular que aparece siempre que hay enemigos, trampas mortales ó algún tesoro oculto.

Los movimientos del personaje son muy variados y van desde su sexy caminar, nadar, bucear, escalar, gatear, empujar y arrastrar pesadas lapidas y bloques de piedra (hay que oír como puja), también es capaz de realizar las más avezadas acrobacias como dar saltos mortales, rebotarse en muros e inclusive el salto del tigre; eso no es todo entre sus muchos movimientos también se halla la habilidad de lanzarse al agua en clavados que minimizan a los chicos de la quebrada.

Pero la más útil y divertida acción de Lara es su pericia al disparar las armas de fuego de las que dispone las cuales son metralletas uzis, una escopeta recortada de retrocarga, pistolas de 9 Mm. calibre 3.80y mágnum 45 automáticas. Eso si las balas no son infinitas a menos que sigas esta secuencia: L1-triangulo-R2-L2-L2-R1- O- L1.

Lo curioso es que en la película hubo una muy buena forma de explicar esas balas infinitas y esta radicaba en su techno mochila de la cual surgen cargadores a manera de costillas.

En lo que respecta a las acciones del personaje es muy importante realizar saltos de longitud de tremenda precisión y estos se realizan solo caminando hacia la orilla del precipicio en cuestión presionando R1 para que automáticamente se detenga al borde, entonces se presiona hacia abajo el pad, una sola vez, se salta hacia atrás, se presiona adelante, contando dos segundos luego de empezar a correr, se presiona cuadro y automáticamente realizará un salto de longitud y en el aire se mantiene presionado X para que estire las manos y se sujete al borde contrario, luego con el pad hacia arriba subirá y misión cumplida, aunque opino que si tuviera de mínimo el cable de Batman se ahorraría tantas penas pero en fin.

Cabe hacer mención que para realizar todos los movimientos de Lara se debe tener una excelente coordinación motriz y una enorme sincronización con el pad lo cual hace de Tomb Raider un juego casi exclusivo para expertos razón por la cual más de medio mundo terminará arrojando el control y mandando al cuerno al juego ya que éste es todo un desafió sobre todo si lo terminas sin armas infinitas y sin guías; cuando haces eso mis respetos eres un magnifico jugador, ya que este no es para un juego sencillo como Resident evil, Dino crisis ú Onimusha en donde toda la sincronización requerida estriba en centrar el objetivo y disparar.

Algo que te ayuda dentro del juego son los save póints, unos cubos en donde puedes guardar en la tarjeta de memoria tu avance ya que aquí no hay continúes, ya en las ultimas versiones 4 y 5 se recurrió al current position, opción con la que puedes grabar en cualquier parte del juego y es que es imposible resistirse a caer en la tentación de dejar caer a Lara por algún precipicio con el fin de escuchar su espectacular alarido de pavor ^_-

Es obvio que Tomb Raider es una invitación al peligro y es que cada acertijo y trampa que se les ocurre es genial como las flechas en los muros, las piedras flojas, la innovación de usar llaves, los puentes flojos, el montón de items y cámaras secretas, todo el laberinto en si es un enorme escenario interactivo, me recuerda mucho a un juego de feria que de niño me fascinaba, se llamaba el túnel del tiempo y era una un laberinto dentro del cual subías bajabas etc..en la total penumbra, solo que en Tomb Raider quien sabe como casi todo está iluminado salvo algunas cámaras en donde debes usar bengalas, este es un detalle al que se le prestó atención en la película ya que ahí si se utilizan muchas bengalas.

http://arlequincreations.org/

Como siempre el mejor plagio es el homenaje y en Tomb Raider no se hace esperar brindando así un "homenaje" a Indiana Jones al recurrir a la trampa de la gigantesca piedra rodante.

http://arlequincreations.org/

Y ya que hablamos de esta triste situación, resulta que ésto es una cadena ya que existe una serie de aventuras que juraría que se trata de Tomb Raider a primera vista, pero no, se trata de Tia Carrere interpretando a Relic Hunter ¿Entonces quién plagia a quién?

Un punto muy importante de los juegos es el story line y el hecho de que a diferencia de la película esta basado en versiones de las auténticas leyendas y enigmas más afamados del mundo. a continuación les reseñare los mismos.

Tomb Raider 1

En los Álamos Nuevo México por una prueba nuclear, se descubre una pieza de una misteriosa reliquia; El Scion, el cual era el elemento mítico que generaba el poder de la Atlántida.

Lara es contratada por el representante de la corporación Natla, Larson, con el fin de buscar las demás piezas de la reliquia en cuestión. La ardua búsqueda comienza en la ciudad Inca de Qualopec en Perú; la cual es un mundo subterráneo lleno de túneles y de lo que parece ser la mezcla cultural de todas las culturas americanas autóctonas más representativas; por poner un ejemplo vemos Atlantes de Tula, muros de Mictlantecutli é incluso el calendario Azteca.

Una vez que consigue lo que busca llega Pierre; otro saqueador contratado por Natla quien intenta matarla pero ella lo derrota y huye de allí, acto seguido se introduce en las oficinas de Natla y roba la información que la conduce al paradero de la siguiente pieza del Scion; el monasterio europeo de St. Francis Folly, allí la heroína se vuelve a aventurar a otro nuevo reino subterráneo aunque ahora los iconos que sobresalen son los de la cultura Griega, Romana y un poco de la escandinava.

Luego de que Lara consigue la segunda pieza al juntarla con la primera, tiene una visión en donde es trasladada a la antigua Atlantis en la cual se lleva a cabo un ritual y allí se ve la ubicación de la ultima pieza restante del Scion, y esta es en la ciudad perdida de Khamoon en Egipto. Entonces Lara se dirige hacia allí y recupera la pieza, pero justo al emerger de ese tercer reino subterráneo la misma Natla en persona la captura y le arrebata todas sus piezas de scion pero la astucia de la saqueadora se sobrepone escapando y siguiendo a sus adversarios en sus propias narices. Llegando a una isla en donde hay unas enormes instalaciones de Natla, la aventurera se introduce, y llega a ver como Natla coloca el Scion en una superficie suspendida en el aire y entonces "todo" se activa y el monte más alto de la isla se desgaja por completo develando la gran pirámide de Atlantis, de pronto Lara sufre una nueva visión atlante en donde claramente ve como Natla es acusada por el mal uso que le dio al Scion y como el mismo fue separado y a esta se le encerró en una prisión especial, cuando el trance termina Lara comprende que la refinada señorita Natla quien esta frente a ella no es ni mas ni menos que la misma diosa Atlante, libre y con todo su poder y sobre todo dispuesta a matar a la saqueadora de tumbas. Y no, no les contare el final del juego, no quiero quitarles el sabor de llegar hasta ahí.

En las versiones para P.C. hay dos aventuras extras, una es la sombra del gato; otra vez en Egipto y otra es el retorno a Atlantis.

Tomb Raider 2

Hace mucho tiempo el ejército del primer emperador de china; Chi´in Shih Huang Ti le hizo la guerra a los monjes ¿Shaolin? que se opusieron a su tiranía, pero estos nada podían hacer ya que el poder del emperador se basaba en un terrible dragón que los apoyaba, más no obstante el fausto titán tenia un punto débil, su corazón del cual pendía una daga, la daga de Xian . Un monje logró arrebatársela al dragón y este se desvaneció y con él, todo el valor de las tropas de Shih.

La daga se escondió en algún punto de la gran muralla china. Cientos de años más tarde Lara Croft se aventura por la misteriosa daga de Xian ¿logrará encontrarla?

http://arlequincreations.org/

Tomb Raider 3
Pasado:
En lo mas recóndito de la helada Antártida, una tribu polinesia ha encontrado su hogar en un paraíso tropical ajeno al terrible frío externo de la zona, todo esto se debía a la radiación que emanaba un extraño meteorito que millones de años atrás se había impactado en esa parte del planeta, la gente adoraba al meteoro pero mucho después la tribu se alejó asustada del sitio en cuestión.
Presente:
La corporación RXTexh excava e investiga una zona en la Antártida en donde han recibido extrañas lecturas y han hallado el cadáver de uno de los marinos del Beagle; la nave que Charles Darwin uso en sus viajes, todo eso lo averiguan por el diario del marino, eso ha motivado a la empresa a investigar todo lo relacionado a este misterioso caso.
La India:
Lara Croft busca la reliquia Infanda; la cual supuestamente posee extraordinarios poderes.¿qué relación tiene todo ésto con el misterioso meteorito? Los reto a que lo jueguen y lo descubran por ustedes mismos.

Tomb Raider 4
En un templo estilo Tailandés Von Croft y su adolescente hija Lara han hallado un extraño artefacto que al abrirse revela una plataforma flotante que contiene una reliquia conocida como el Iris, sin embargo se suscita un temblor y todo el singular mecanismo se cierra dejando atrapado a Von Croft quien apenas pudo poner a salvo a su hija quien fuertemente traumatizada logra huir de allí. Tiempo después en Egipto, Una caravana se interna en el desierto y se detiene en un lugar especifico en donde un beduino desentierra una reliquia con forma de escarabajo y el horror se desata al emerger de entre las piedras cientos de alacranes y escorpiones que atacan a la caravana, pero resulta que quien había tomado el escarabajo dorado se quita sus estorbosas prendas árabes y revela que es Lara Croft quien logra huir de los ponzoñosos arácnidos y en su huida cae dentro de una tumba secreta ¿casualidad? Y ya internándose en la catacumba Lara descubre un sarcófago sobre el cual reposa un Ank, dígase la cruz egipcia, el símbolo de Osiris. Obviamente Lara lo toma y entonces sufre una visión en donde ve como varios personajes enmascarados que denotan gran poder de entre ellos destacando alguien con mascara de Águila, encierran a Set (aunque se parece mas a Anubis, pero ellos dicen Set) dentro del sarcófago en cuestión el cual por dentro esta lleno de estacas metálicas, el cual al cerrarse con Set dentro, comienza a manar por cuatro orificios sangre de manera constante y abundante semejando a un rió el cual no detiene el flujo sino hasta que el ser con cabeza de águila Coloca el ank encima del ataúd y la sangre se vuelve arena, deteniendo de esta forma a Set, (si ¿Adivinen a quien revivió Lara? *__*) Así que cuando la chica sale del trance solo es para huir de varias momias que han vuelto a la vida, ella lo logra y se dirige a un poblado en donde se ve con un historiador que la apoya, el cual le explica que acaba de revivir a Set, trayendo como consecuencia que el mundo como lo conocemos vaya a llegar a su fin, pero hay una esperanza y esta estriba en resucitar a Osiris, tarea que solo se puede lograr si se junta su mítica armadura la cual consta de dos muñequeras, un peto y dos espinilleras.
Después de pasar mil y un penurias (incluido el enfrentamiento en contra de unos ninjas) Lara consigue la armadura y regresa con el historiador quien le explica que debe ir a dejarla a la celda de Osiris, la cual se halla bajo la esfinge. Mientras tanto Set se libera completamente para poseer a un colega de Lara y desatar su poder con el propósito de resurgir su reino de terror, iniciando con una plaga de langostas que destruyen varios helicópteros militares,. La esperanza del mundo esta en manos de Lara quien se dirige a la esfinge pero el espíritu de Set le dificulta el avance enviándole enormes serpientes que atacan a Lara escupiéndole fuego, mas sin embargo ella supera a la adversidad y logra llegar a la esfinge, en donde luego de traducir una placa solamente con la ayuda de una pala cava un enorme orificio con todo y escalones, (ni la mujer maravilla) allí gracias al Ank logra abrir la puerta de la esfinge, no obstante su poseído colega hace acto de presencia quitándole el ank y encerrándola dentro del monumento .
Realmente el gusto le dura poco ya que en unas cuantas vueltas Lara lo encuentra y recupera el Ank. En tanto ella avanza salen a su encuentro dos toros místicos a quienes no pueden matar solo encerrar, mas adelante se encuentra la celda de Osiris ya que esta marcada por una luz verdosa que emerge de un pozo,. La aventurera encuentra la forma de bajar hasta el fondo del pozo en donde se encuentra un islote y en medio del mismo reposa la estatua de Osiris, el ser con cabeza de águila, y es de esta efigie que se genera la luz, Lara le coloca su armadura y entonces de una constelación con forma de águila se desprende una energía verdosa de la misma forma; el espíritu de Osiris,. y este baja a la gran pirámide de Keops por el orificio del Ka-divino de la misma. Se entiende entonces que la esfinge es la entrada a la verdadera cámara secreta de la pirámide. La estatua frente a la saqueadora cobra vida transformándose en Osiris, pero al mismo tiempo y por el mismo orificio un enjambre de langostas llega impactándose en Osiris y explotándolo. Ahora frente a la chica esta Set portando la armadura legendaria quien se da a la tarea de finiquitar a Lara.
Ojo, si no quieren saber el final de esta historia brínquense el siguiente párrafo:

Lara huye ante Set y en eso se da cuenta de que la celda de Osiris no es otra cosa mas que un plan de contingencia de este, una trampa en donde atrapar a su enemigo usándose a si mismo a manera de carnada, ya que este jamás descarto la idea de que Set retornara al mundo de los vivos, la ladrona logra activar el mecanismo de la trampa y lo sella con el Ank, entonces la furia de Set produce un terrible terremoto que comienza a derrumbar la pirámide, justo en eso Lara esta a punto a salir de la misma cuando su exposeido colega hace acto de presencia para ayudarla a salir, sin embargo todo se derrumba y esta no logra escapar, ¿ habrá sido su fin?

Este es el mejor de los juegos en tanto al story line aunque su punto detractor es el hecho de que posee demasiados elementos de la película de la Momia, por ejemplo el ataque de una infinidad de escarabajos mortales, pero fuera de eso el juego es muy recomendable.

Tomb Raider 5 crónicas
Luego de la supuesta muerte de Lara dentro de la gran pirámide de Keops, sus allegados; Compton, el historiador que le proporcionaba misiones y su tutor, el sacerdote, se reúnen con el fin de relatar algunas aventuras de la tenaz morena, respecto a la historia estas aventuras son grandes ejes conectivos, pero como narraciones independientes no aportan gran interés, salvo una misión en donde Lara lucha en contra de una organización nazi para recuperar el iris y el final del juego que si es sustancioso pero ese.. me abstendré de comentárselos ya que este es el último juego de la saga, hasta ahora.

Retornando a la película esta no fue mas que la sexta gran aventura de Lara Croft, sólo que ahora en vez de ser en una consola se desarrolla en la pantalla grande.
En esta ocasión el misterio a tratar es hallar las dos partes de una mítica reliquia triangular conocida solo como el ojo de dios y es la clave de un antiguo poder que sólo se activa con cada alineación planetaria del sistema solar que se suscita cada 5000 años, el poder de dominar el tiempo, el poder de ser dios. Pero las dos partes del mítico item fueron escondidas en templos milenarios y la llave para obtenerlos radica en otro extraño artefacto que estaba escondido en la mansión de Lara, pero resulta que la secta de los illuminati estaba tras del triángulo y hace todo lo posible por arrebatarle la llave especial a Lara, lográndolo para después dirigirse a un templo en Camboya;
más sin embargo la aventurera los alcanza allí, recupera su llave y con esta consigue la primera mitad del triángulo. Inmediatamente todas las estatuas del templo cobran vida y atacan tanto a los comandos de los Illuminati como a Lara, luego de derrotarlos deciden unir fuerzas ya que Lara también desea el poder del ojo de dios para volver a ver a su difunto padre, es entonces que se dirigen a Islandia en donde completan el triangulo y se desenvuelve la trama final que por supuesto no les voy a relatar.

La película en si tuvo un costo de 100 millones de dólares y fue filmada en el escenario 007 de Pinewood studios, en Inglaterra con locaciones en Camboya é Islandia. Se maneja dentro del contexto de la historia las curas milagrosas que Lara usa en juego basándose en una extraña bebida aportada por monjes budistas y se implementa el uso de las zonas muertas en donde nada electrónico funciona tal como se supone sucede en el famoso triangulo de las Bermudas y en la zona del silencio en el desierto de Sonora.

http://arlequincreations.org/

Se rumora que se le cortó a la película media hora lo cual es una pena y mas aun que a pesar de todo la película no es mas que una de acción del montón sin grandes aportaciones a la historia del séptimo arte.
Respecto a Jolie ésta no descarta la posibilidad de una secuela y en tanto a sus planes para filmes futuros están los siguientes: Original sin, el cual es un drama erótico en donde compartirá créditos con Antonio Banderas, proseguimos con "life or something like that" (vida ó algo parecido) y esta será una comedia dirigida por Stephen Herek.

A continuación les comentare un poco sobre la principal leyenda en la que Eidos se basó al crear a Tomb Raider;

LA LEYENDA DE AGHARTI

Cuando estaba chiquillo leí una novela de Emilio Salgari que me llamó en sobremanera la atención y esta era; el tesoro de los incas y se trataba de como unos aventureros americanos se internaban en una enorme gruta y viajaban por el subsuelo hasta llegar por debajo de la cordillera de los Andes a través de unas laberínticas y gigantescas bóvedas subterráneas, en donde incluso había hasta un mar. Todo eso siguiendo un antiguo mapa indio que los conducía hasta el áureo tesoro de los incas. Eso despertó mi interés por un mundo subterráneo. Poco después leyendo el comic de Oscar González Loyo; Karmatron y los Transformables, en un compendio especial donde explicaba las leyendas en las que se basó para la realización de esta historieta, supe de la leyenda de Agharti, la cual nos explica la teoría de que en el subsuelo existen miles y miles de kilómetros de extensas y enormes galerías subterráneas en donde tal como lo narra Julio Verne en su viaje al centro de la tierra; la vida se ha abierto camino brindando un paraíso salvaje subterráneo en el cual plantas y animales actualmente extintos se yerguen orgullosos debido a una energía verdosa que genera la acción de suplir al sol para alumbrar, brindar calor y realizar la fotosíntesis de los vegetales, a esa energía se le ha nombrado como Gaia, Vril ó el espíritu de la tierra. Pero el seno de esas grutas no solo alberga dicho paraíso, la leyenda de Agharti nos revela el haber de una civilización 10 500 años añeja a la nuestra que posee una intrincada y compleja red de comunicaciones entre sus múltiples ciudades subterráneas ¿atlantes tal vez ó quizás los míticos Zuyua?
Se dice que todos los habitantes de ese reino conocido como Agharta son seres iluminados, de una conciencia años luz a la nuestra, seres que no se rigen por sus necesidades instintivas, seres que viven en una utopía, la utopía del amor. En Agharta no existe la guerra, ni el odio, hambre ó temor, en Agharta solo hay cabida para la luz, la verdad y el conocimiento, Agharta es un mundo de cuarto nivel.
emperador de este sitio es un hombre santo conocido como Lobsang Rhampa el cual mantiene contacto con el mundo exterior por medio de los monjes Lamas del Tibet los cuales aseguran custodiar una de las muchas entradas a este fantástico mundo.

El reino de Agharta está diseminado por todo el subsuelo del planeta y comunicado por una extensa red de túneles labrados dentro de las galerías más imponentes están sus vastas ciudades por así llamarlas, una de ellas es la capital llamada Shambala, ubicada entre el subsuelo de Nepal y la India ¿acaso la Atlántida pudiese ser otra de estas ciudades? Y es curioso porque en América existe otra leyenda similar y es la de la ciudad del Tollan la cual se supone esta escondida entre el subsuelo de Chiapas aquí en México, fascinante ¿no? Y es que no podemos descartar fácilmente el hecho de que se maneje está misma leyenda en América, sobre todo cuando leemos las traducciones de los códices que se ubican dentro del museo del templo mayor aquí en el distrito federal en los que claramente se expone la existencia de túneles que comunicaban a los vastos imperios americanos como el Mexica, el Mayab, Y el Quiche.

Estudiando más sobre eso leí la leyenda de la princesa Zac Nicte , la flor blanca del Mayab y el príncipe Canek, la serpiente negra, en donde también se mencionan los míticos túneles, cuestión, que nos hace pensar ¿acaso los mayas desaparecieron por que se internaron en Agharta, el reino del Shibalba para ellos? ¿hasta fonéticamente suena parecido a Shambala? Investigando un poco mas en Guatemala y los estados mexicanos de Chiapas, Tabasco y Oaxaca descubrí innumerables leyendas populares sobre entradas secretas a grutas celosamente custodiadas por los autóctonos del sitio en cuestión las cuales conducían a los ya citados pasajes subterráneos. Lo curioso es que supuestamente dichas cavernas se vuelven zonas muertas é inclusive las baterías de las linternas fallan. Las grutas también están llenas de leyendas sobre espíritus guardianes como la del cerro de la chumpa en Jiquipilas Chiapas ó en Oaxaca en donde supuestamente existe una gruta que se abre solo en navidad.

Pero la persona que ha tenido el valor de internarse en sitios similares y publicar sus hallazgos en Ecuador fue el señor Juan Moricz quien en 1969 descubre y fotografía los míticos pasadizos y galerías con increíbles reliquias de una civilización cien por ciento desconocida para nosotros y excesivamente antaña en la provincia de Morona Santiago entre los pueblos Gualaquiza, Yaupi y San Antonio. Pero el hallazgo más importante que realizó se basa en la increíble biblioteca de laminas de oro labradas en un extraño lenguaje e incluso dibujos como el de un dinosaurio ¿Acaso poseían conocimientos de paleontología? Todos estos fantásticos acontecimientos están detalladamente expuestos en la obra del controvertido autor Erich Von Daniken; el oro de los dioses.

Mucho se ha hablado sobre el reino subterráneo, poco se ha corroborado, pero ya hay hallazgos de lo que quizás sea la punta del iceberg sobre un descubrimiento que bien podría decirnos que todo lo que se nos enseñó en la escuela respecto a la historia no es más que una mentira piadosa semejante al cuento de la cigüeña parisina, busquemos pues la verdad, luchemos en contra de quienes la ocultan. Estoy seguro de que en tal verdad encontraremos la manera de hacer de esta nuestra madre tierra un mejor lugar para vivir, estoy seguro de que en esa verdad quizás hallaremos la manera de aprender a vivir en armonía sin divisiones territoriales, todos en paz y amor salvándonos de aniquilarnos por nuestra propia cuenta, coexistiendo, si se que suena a un descabellado sueño, pero más bien descabelladas son las guerras, la tiranía, las bombas nucleares y el hambre esas cosas si son descabelladas.¿ por qué no darnos una oportunidad de soñar? Lo mismo se dijo de ir a la Luna ó del Internet, es solo que estamos perdidos y no sabemos el camino, tal vez en esa verdad detrás de las leyendas esté el camino amarillo para hacer de la guerra, el odio y el temor tan solo un mal recuerdo en la historia de la humanidad. Luchemos pues porque siempre habrá una duda, porque siempre lo increíble será la verdad.

taoazael@hotmail.com

LIMP BIZKIT

http://arlequincreations.org/

Por: Diana MCB

¡Guitarras con 6 cuerdas...bajos...baterías...un DJ...! Es lo que caracteriza a este grupo de rock que como todos sabemos vino a visitarnos en el Palacio de los Deportes el pasado 8 y 9 de Mayo.

¿Pero quién es este grupo que está causando tanto furor alrededor del mundo y que en nuestro país su música es tocada por todas las estaciones de radio, al que sus videos no bajan de los primeros lugares de popularidad en los canales de video musicales, ya sean MTV, Telehit, o Much Music?

Pues bien, ya que en Seinen no queremos encasillarnos con solo animación Japonesa, comics y Videojuegos, decidimos presentar una nueva alternativa a todos ustedes, el nombre de nuestra Revista traducida en Español, es para la Generación Joven, a partir de este número comenzaremos a comentar los grupos más sobresalientes del ámbito musical en general, principalmente los que sobresalgan gracias a su originalidad. Y para apadrinar esta sección presentamos a este grupo que se encuentra en boca de todos LIMP BIZKIT.

LA HISTORIA

Después de todo este rollo... y de dónde rayos salió este grupito?

Imagínate a Fred Durst con su gorrita roja en 1994, trabajando en un centro comercial haciendo tatuajes en Jacksonville, Florida; en uno de sus tiempos libres conoció a Sam Rivers que trabajaba en un puestete de hamburguesas, hot dogs, pizzas...A los dos les gustaba tocar algún instrumento en especial así que decidieron hacer una pequeña banda, Sam llamó a su primo John Otto que le encantaba tocar el bajo. Formaron la primera versión de Limp Bizkit en la que Fred tocaba la guitarra, John la batería y Sam el bajo.

En una de sus escapadas a algún bar de Nashville, después de unas cuantas copitas, conocieron a Wes Borland que trabajaba de cantinero, les cayó muy bien y lo invitaron a su pequeño grupito, pero no quería porque ya estaba en otra banda ¿cuál? ¿Quien sabe? Después de un tiempo Fred decidió darse un "break" y se lanzó a Philadelphia, en la ausencia del de la gorrita roja, Wes se puso las pilas y ya era parte del grupo apoderándose del mando de la guitarra, Fred quedó como vocalista...

Limp Bizkit se dio a conocer por todo Jacksonville abriendo los conciertos de House of Pain, Deftones y KoRn (de hecho DJ Lethal tocaba con los primeros). Fred se hizo muy buen amigo del bajista de KoRn (mejor conocido como Fieldy) y de Jonathan Davis; les dio uno de sus demos que traía Counterfeit, Stale Mate y Pollution, a Fieldy le encantaron, tanto que le dio la cinta a su manager Ross Robinson. Mientras tanto los House of Pain se estaban desintegrando y los chavos de Limp Bizkit invitaron a DJ Lethal para que se uniera a su banda. Al manager le gustó como tocaban, así que les mandó un contrato que, por supuesto los chavos aceptaron...

Justo antes de grabar el primer disco Fred se peleó con Wes y lo sacó de la banda, intentó con otro guitarrista ...¿¿¿qué no hubiera sido mejor que Fred la tocara??? Aunque bueno... él dice que le es imposible tocar y cantar al mismo tiempo. Como el otro guitarrista no tocaba tan bien como Wes, Fred se tuvo que aguantar y lo regresaron a la banda. Es así como al fin logran grabar su primer disco: **Three Dollar Bill-Ya**, lanzando su primer sencillo Counterfeit siendo todo un éxito!

Limp Bizkit siguió abriendo conciertos durante todo un año hasta que tuvieron su propia gira llamada "Ladies' Night in Cambodia" en la que entraron gratis las primeras 200 chavas, seguida por "OzzFest 98" y la "Family Values Tour 98" Su sencillo Faith (cover de George Michael) fue todo un éxito, las ventas crecieron satisfactoriamente, fueron invitados a MTV en el especial de vacaciones de primavera (spring breake) y para el de fin del año 1998 donde conocieron a Method Man. Después salió a la venta **Significant Other** donde participaron grandes celebridades como Jonathan Davis de KoRn, Scott Weiland de Stone Temple Pilots y Method Man. Este disco alcanzó las más altas ventas con su sencillo Nookie, también se dio a conocer por todo el mundo, hicieron un gran número de giras entre ellas "Back to Basics Tour" patrocinado por Napster.

Mientras grababan su tercer disco los invitaron a grabar el Soundtrack (o canción de entrada) de Misión: Imposible 2. La canción fue compuesta por Brendan O´brien y Ryan Williams, que tuvo un éxito tremendo.

Después continuaron su más reciente producción **Chocolate Starfish and the Hot-Dog Flavored Water** que ha sido el que mas se ha vendido debido a su gran calidad y publicidad que le han hecho...

http://arlequincreations.org/

Hicieron la presentación del disco en la Mansión de Play Boy en la que fueron invitados muchas celebridades entre ellos las mejores bandas como KoRn, Metallica...entre otros. Actualmente Fred Durst está dirigiendo una película (porque si no le sacan él dirige sus videos) llamada Runts que trata de la violencia estudiantil...

QUE ONDA CON LA MÚSICA?

Su disquera es Universal Music, aliada con Flip / Interscope Records.

Podríamos decir que ésta banda toca algo así como... rock hip-hop, rap-metal... en su primer disco eran muy a la hip-hop muy simple, pero desde el segundo ya le cambiaron un poco.
En sus canciones tratan de demostrar lo poco que les interesa lo que digan de su música, sus letras... como ya les dije anteriormente. Algunas canciones tratan de desamores... pero tomados de la mejor manera... tal es el caso de "Hold on", "Boiler".... pero la mayoría son con mucho humor, groserías...

Les recomiendo mucho todos los discos, cada uno tiene su propia chispa (en pocas palabras "no se que, de que , qué se yo"...) aunque muchos critiquen a este grupo, que son famosos sólo por la publicidad que se han hecho, que no tocan y todo eso... yo pienso que mientras ellos disfruten de hacer música y a muchos nos guste hay que respetar los gustos de cada quién, ¿no?

EL CONCIERTO Y LA CONFERENCIA DE PRENSA

Al primer concierto que se realizó asistieron más de 20,000 personas, ¡el cual fue todo un éxito!!!

El sonido fue excelente, todos disfrutaron del concierto...

El vocalista Fred portando como siempre su gorra roja se portó muy cool con los espectadores gritando: "¡Viva meksicou!" y "¿Qué paso amigou?"

Muchos no quedaron satisfechos porque duró muy poco y como que no los llenó por completo, ya que esperaban más; pero a otros se nos hizo realmente genial, una experiencia inolvidable... van a decir que exagero pero me gustó mucho, hubo también quienes no pudieron ir... pero algún día volverán no se preocupen.

En esta conferencia sólo asistieron Fred Durst y Wes Borland, recibieron discos de platino y oro debido a sus ventas con sus dos últimas producciones.

MTV se hizo cargo de darles el honor a unos cuantos chavos en un concurso de entregarles esos discos y tuvieron la oportunidad de abrazarlos, tomarse fotos con ellos...
Fred comentó acerca de nuestro país: **"Lo único malo es que es muy difícil respirar aquí por la altura"** pues sí, porque imagínense venir de Florida para aquí, es muy diferente la altura...

Después comenzaron las preguntas:
P: ¿Qué piensan de las críticas que hacen a las letras de su música?
Fred: "Nosotros practicamos ser nosotros en nuestra música. No hacemos música para los críticos sino para nosotros y la gente, y si no les gusta el lenguaje, que no escuchen nuestra música."

P: ¿Sienten como si fueran la voz de la generación?
Fred: "No lo creo... para nada, es más, fuimos rechazados en nuestra generación"

P: ¿Es cierto que tienen problemas con algunos grupos como Metallica, Marilyn Manson y Oasis?
Fred: "No, para nada"
Wes: "A veces, muchas bandas inventan enemistades para crear publicidad"
P: Y **¿qué bandas admiran?**
Wes: "Tomaría demasiado tiempo mencionarlas"

P: ¿Qué hay de cierto en la colaboración con Michael Jackson en su nuevo disco?
Fred: "Falso!!! Somos grandes admiradores de "Jacko", eso sólo son grandes rumores".

P: Wes **¿Por qué siempre te disfrazas?**
Wes: "Vengo haciendo esto desde que tengo uso de razón, toda mi vida me gustó disfrazarme y no sé por qué. Me sirve como ritual y para no aburrirme."

P: ¿Por qué actuaste con Christina Aguilera en los pasados MTV Video Music Awards (VMA)?
Fred: "Lo hice para ayudarla. Christina me llamó llorando y me dijo que MTV no la iba a dejar cantar a no ser de que sea conmigo, así que decidí ayudarla y pensé que si lo hacía ella dejaría de comportarse como una tonta y se comportaría bien conmigo pero no funcionó. La ayudé y ella siguió igual. Pero... es una buena cantante... eso es lo más cerca del pop que podemos llegar. Nunca tocaríamos con Britney Spears o con 'N SYNC como lo hizo Aerosmith en el Super Tazón pasado".

P: ¿Porqué creen que Limp Bizkit sea tan popular?
Fred: "No se... realmente no tengo idea. Creo que mientras la prensa y los críticos nos odian más, la gente nos quiere más y más populares somos"

P: ¿Se sienten ser la mejor banda de rock del mundo?
Fred: "U2 es la mejor banda del mundo. Yo soy un gran admirador de U2... ellos son muy superiores a nosotros. Me encanta su nuevo disco". "No nos sentimos la mejor banda del mundo, para nada. Nos sentimos felices de poder hacer lo que nos gusta libremente y poder usar nuestra creatividad tanto para Limp Bizkit como para otras cosas.
Vinimos a México porque queríamos estar aquí..."

Con esto se concluyó la conferencia de prensa, la cual no fue exactamente así, pero decidí solo narrar lo más resaltante para que vean que onda con estos chavos.

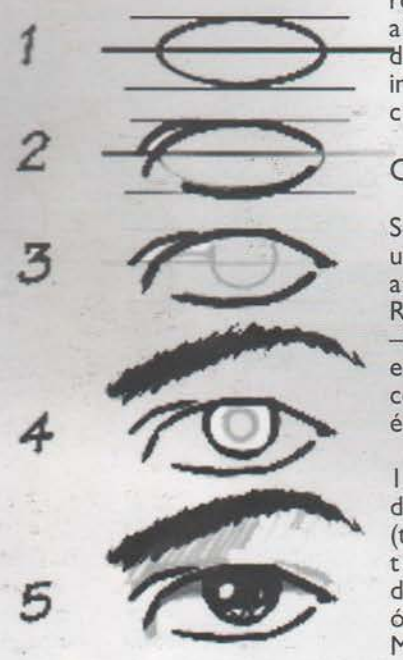
Esperemos que les haya agradado esta sección y esperamos sus preguntas y sugerencias para hacerla crecer.

curso de dibujo

http://arlequincreations.org/

Bienvenidos a la segunda parte de este taller que sigue sin tener nombre pero que tentativamente podríamos llamar 'TODO AL ESTILO MANGA', y aunque es un título muy largo, define la intención del mismo...En fin, dejemos el choro y vayamos al grano.

En el número anterior analizamos la estructura general del rostro visto de frente y ahora aprenderemos a definir los elementos que integran todo el conjunto, comenzaremos con...



Ojos

Son el espejo del alma, y una de las partes más atrayentes del rostro. Recordemos la regla #1 –todo empieza por la estructura- y comencemos. Fíjate bien: éste es un ojo izquierdo.

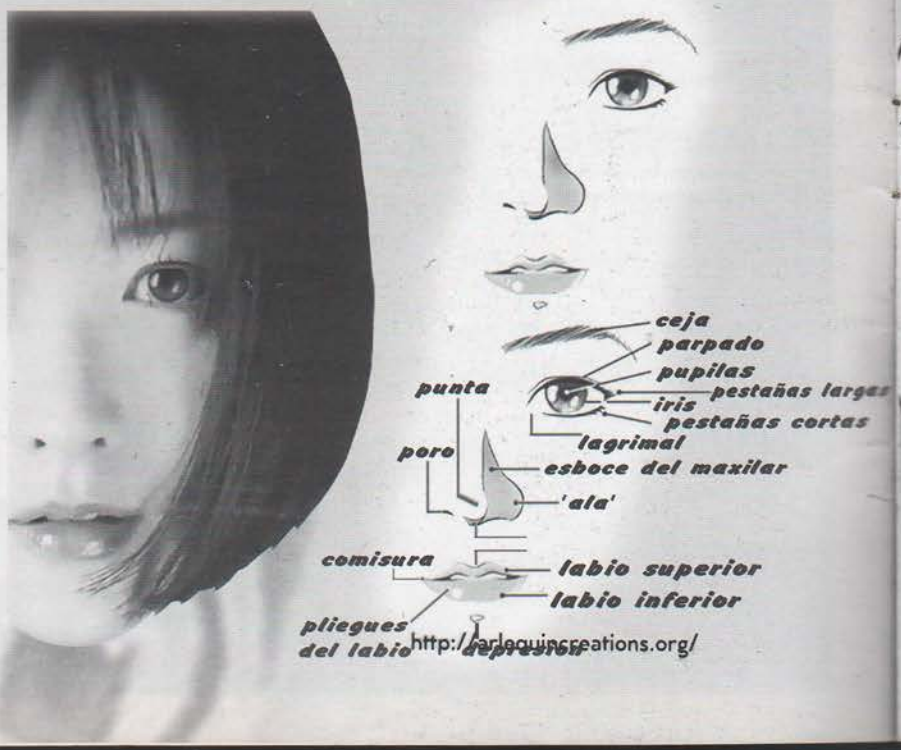
1. La base general del ojo es el óvalo (tal vez más ancho, tal vez más delgado pero óvalo al fin). Marcamos también tres líneas: una que lo recorre por el centro, otra por la parte superior y otra por la parte inferior; éstas líneas nos servirán para darles características especiales a nuestros ojos, que veremos más adelante. En este ejercicio haremos un ojo bastante común y corriente.

2. Tomando como referencia las líneas, trazamos tres rasgos principales... el borde superior del ojo (que es el trazo por lo regular más largo y también donde van las pestañas más largas), el borde inferior (que no debe juntarse con el borde superior a menos que tu necedad así te lo mande) y la más pequeña (usualmente) es el párpado. El lado que va hacia la nariz (en este caso el izquierdo) está mas inclinado por la ubicación del lagrimal, y éste rara vez se dibuja. Recuerda que hasta este punto las líneas son tenues, aún estamos en el boceto.

http://arlequincreations.org/

3. Comenzamos a definir las líneas dándoles forma y dibujando unas pequeñas pestañas (si es ojo de hombre, si es de mujer las pestañas son más largas) en el ángulo que forman los ojos a la derecha (más apropiadamente en el ángulo exterior). Decidimos hacia dónde va a ir la mirada y esbozamos el iris.

4. Remarcamos el iris y esbozamos la pupila. Ubicamos la ceja sobre el ojo, recuerda las proporciones que dimos en el número anterior. Si es hombre la ceja es más tupida, si es mujer, la ceja es más fina. Utiliza las características de tu personaje para definir rasgos, por ejemplo, si tu personaje es una chica de escasos recursos o medio salvaje seguramente sus cejas serán algo pobladas, si es una chica de alta sociedad o una princesa o algo así lo más lógico es que tenga las cejas más delineadas y estéticas. Mientras más cerca esté de la nariz, el bello de la ceja va orientado hacia arriba, ya hacia la parte más exterior se orienta hacia abajo.



http://arlequincreations.org/

5. Antes de oscurecer la pupila y darle sombras al iris dibuja unas 'burbujas' de diferentes tamaños para que sepas dónde van a ir esos caracteristicos brillos de los ojos. Puede ser sólo un brillo o, bien colocados y dependiendo del tamaño de los ojos que dibujes, caben hasta 8 brillitos. Siempre recuerda que uno debe ser más grande que los demás y siempre dibuja los brillos de la misma forma y con la misma colocación en los dos iris.

En la figura de la derecha podemos ver diferentes tipos de ojos usados en manga y todos bajo las mismas reglas, las variaciones son las que hacen la diferencia, por ejemplo el de arriba tiene el lagrimal casi en la línea media y se inclina en el ángulo exterior hacia abajo, mientras que el que le sigue abajo tiene el lagrimal en la base de la línea inferior y el ángulo exterior se ubica muy por encima de la línea media. ¿WHAT? (ACLARACIONES FAVOR DE ESCRIBIR AL MAIL)

Detalles como el párpado más arriba o abajo, la ceja más o menos poblada o el iris ovalado le darán un toque personal a tus trabajos. Fíjate que en el ojo inferior la línea del párpado recorre de un lado a otro del borde superior del ojo, y el dibujo superior tiene marcado con una línea el párpado inferior (ojera).

Todos sabemos que los dibujos japoneses se caracterizan por tener ojos inmensos pero esa tendencia ya está pasando de moda, basta ver ilustraciones como las de Capcom para darnos cuenta de esto.

En esta ocasión daremos un tip sobre la creación de guiones. Cuando uno realiza una historia para ser dibujada, es común que tomes detalles de series conocidas como Dragon Ball o Ranma •, las típicas escenas donde algún personaje sale volando del cuadro o siempre sale recuperando energía de sólo Dios sabe dónde. No digo que no sean recursos factibles pero sería mejor usar las cosas que tú has visto en la calle, lo que has experimentado en carne propia, por ejemplo, cuando una chica o un chico son abrumados por algún comentario agradable sobre su persona es típico en las obras japonesas que al susodicho lo rodee una columna de fuego, pero si tu vas a escribir o a dibujar una escena igual, piensa en lo que tú sientes cuando el chico o chica que te gusta hace un buen comentario sobre ti.

http://arlequincreations.org/

Los que tratamos de emular el estilo no debemos vernos en la necesidad de copiar tal cual las costumbres y usanzas japonesas, dibujar una chica de secundaria de la ciudad de México con un traje de marinerito típico japonés es lo más incoherente que puede haber, así como dibujar una historia en un suburbio japonés y pintar en las paredes "Naota was here" o "Billy el rey" es de pésimo gusto. Escribe y dibuja sobre lo que ya conoces; y sobre lo que no conozcas, documéntate apropiadamente, de vez en cuando es útil entrar a la bilioteca, o por lo menos que el internet te sirva para algo más que ver pornografía, yaoi o chatear 'online'. Y si vas a crear algo nuevo en UN MUNDO QUE NO ES LA TIERRA PERO QUE EXTRAÑAMENTE ES HABITADA POR HUMANOS QUE NO NECESARIAMENTE SON HUMANOS SINO OTRA RAZA PARECIDA A LA NUESTRA Y QUE CONSTRUYEN MÁS O MENOS LAS MISMAS CASAS, TIENEN LAS MISMAS COSAS Y CONVIVEN CON ANIMALES SIMILARES PERO QUE SE ENCUENTRAN EN OTRO PLANO EXISTENCIAL..... De menos apóyate en lo que ya existe y no te saques los personajes de la manga (ni de los mangas). Eso es documentarse. Star wars pegó, pero cuántas series igual de jaladas has visto que peguen después de esa? (Y que quede de manifiesto que no voy en contra de Star Wars es más, la fuerza está conmigo.)

http://arlequincreations.org/

©ESTUDIO MOGURA

Escríbeme de menos para mentármela

tozaniy@hotmail.com

http://arlequincreations.org/

Club Excalibur

http://arlequincreations.org/

Somos el único club de videojugadores
Aquí nunca serás uno mas
Con expertos jugadores para que te asesoren
Somos mejores que tus guías
Servicio gratuito de tarjetas de memoria
"Boucers" integrados, para que nadie te moleste
servicio de apartado telefónico
" 55 35 17 90"

Estamos a una cuadra del metro San Cosme, contra esquina del jardin rinconada (hasta el fondo) entre las calles Jaime Torre Bodet y Ribera de San cosme, frente a la secundaria 4

Renta de Playstation 2, Playstation one, Sega Dreamcast y Nintendo 64,
Con mas de 500 juegos en televisores de 27"
Los mejores juegos en Español (Final Fantasy 7, 8 y 9, entre otros mas)
Arcadias (K.O.F. 2000)
Fuente de sodas
Guías para videojuegos

Ven y foma parte de la leyenda

Shivan Shop, Enlace Anime y
Te invitan todos los miercoles,
a partirdel 15 agosto,
a las funciones de Anime la cita es:

Auditorio Manuel Sanchez Rosado
de la Escuela Nacional de Trabajo Social
en la C.U. (UNAM),
Tomar la ruta 2 y bajar en la parada 3

Peliculas como:
Sakura Card Captor
Furi Kuri
Kare Kano
Capitan Tylor

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Horarios y fechas visita www.animedia.com.mx

MORNING MUSUME

http://arlequincreations.org/

Por: Verónica Vargas

http://arlequincreations.org/

En 1997, Tsunku, el vocalista del famoso grupo musical "Sharan Q" realizó una audición en la televisión llamada "Asayan" para escoger a la chica que seguramente fuera la próxima estrella juvenil de Japón. Entre 6 finalistas, la ganadora fue Michiyo Heike. Pero Tsunku tuvo la idea de reunir a las otras 5 participantes que no ganaron y formar el grupo Morning Musume, así, en enero de 1998 Yuko Nakazawa, Natsumi Abe, Kaori Iida, Aya Ishiguro, y Asuka Fukuda lanzan su primer sencillo "Morning Cofee" bajo la producción del mismo Tsunku.

Paradójicamente, la ganadora de la audición Michiyo Heike, no ha logrado colocarse entre las favoritas del público japonés.

Empezaron a ser conocidas y tener éxito desde su sexto single "Furusato"; pero la verdadera fama la alcanzaron con su octavo single "Love Machine", ya que lograron la venta de 1 millón de discos, además de la entrada de Maki Goto, la integrante más destacada del grupo.

La canción "Love Machine" se hizo prontamente conocida por imponer un nuevo estilo movido y chistoso a la vez, en unas cuantas semanas se popularizo en los bailes y sobre todo en el karaoke. Desde entonces sus canciones llevan ese estilo que las distingue y las ha hecho el grupo de moda en Japón.

Morning Musume ha llamado mucho la atención por la entrada y salida de integrantes, esta es su historia: Las cinco primeras fueron Aya Ishiguro, Aska Fukuda, Natsumi Abe (la cabeza del grupo), Yuko Nakazawa y Kaori Iida. En mayo del 98 entran Mari Yaguchi, Kei Yasuda y Sayaka Ichii. Por cuestiones de estudio sale Aska Fukuda y entra Maki Goto, quien desplaza a Natsumi y se convierte en la más famosa del grupo. Aya Ishiguro sale para continuar con la escuela, (aunque unos meses después se casa con Shinja, del grupo de JRock Luna Sea) y entran 4 más: Ai Kago, Hitomi Yoshizawa, Rika Ishikawa y Nozomi Tsuji, Ai y Nozomi tenían 12 años al entrar a Morning Musume, por lo que a raíz de su ingreso el grupo tomó un corte enfocado a gente más joven.
Después sale Sayaka Ichi, para seguir como solista. Siguiendo los pasos de Sayaka, Yuko Nakazawa también deja a Morning para hacer carrera de solista.

Las integrantes actuales de Morning Musme son:

Natsumi Abe

Fecha de nacimiento: 08-10-81
Lugar de nacimiento: Hokkaido
Frase favorita: " consideración "

Kaori Iida

Fecha de nacimiento: 08-08-81
Lugar de nacimiento: Hokkaido
Frase favorita: " amor y paz "

Yuko Nakazawa

Fecha de nacimiento: 06-19-73
Lugar de nacimiento: Kyoto
Frase favorita: " supervivencia del más apto."

Kei Yasuda

Fecha de nacimiento: 12-06-80
Lugar de nacimiento: Chiba
Frase favorita: " yendo mi manera " (en inglés)

Mari Yaguchi

Fecha de nacimiento: 01-20-83
Lugar de nacimiento: Kanagawa-ken
Frase favorita: " pureza."

Maki Goto

Fecha de nacimiento: 09-23-85
Lugar de nacimiento: Tokio
Frase favorita: " normal "

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Rika Ishikawa

Fecha de nacimiento: 01-19-85
Lugar de nacimiento: Kanagawa-ken
Frase favorita: " con toda su fuerza "

Hitomi Yoshizawa

Fecha de nacimiento: 04-12-85
Lugar de nacimiento: Saitama-ken
Frase favorita: " valor, entusiasmo, apreciación."

Nozomi Tsuji

Fecha de nacimiento: 06-17-87
Lugar de nacimiento: Tokio
Frase favorita: "Entusiástico"

Ai Kago

Fecha de nacimiento: 02-07-88
Lugar de nacimiento: Nara-ken
Frase favorita: Frase favorita:
"¡Haciendo lo mejor, con toda mi fuerza!"

Algo diferente que sucede en Morning Musume es que forman nuevos grupos entre ellas o se lanzan de solistas, a la vez que siguen trabajando en Morning Musume. Hasta ahora hay tres sub-grupos:

"Tanpopo"

El grupo se creó con una imagen suave y tranquila y se formó originalmente por Aya Ishiguro, Kaori Iida, y Mari Yaguchi. Ellas generalmente cantaban baladas, como su canción " Tanpopo" qué expresaba un deseo para ser fuerte y florecer en cualquier situación difícil (Tanpopo es el nombre de una flor japonesa). Con la salida de Aya y la entrada de cuatro nuevos miembros a Morning Musume, Tsunku renovó Tanpopo para incluir a Rika Ishikawa y Ai Kago. La primera canción del nuevo Tanpopo fue "Otome Pasta ni Kandou," y parece una de las más divertidas. Todavía es considerable la imagen tranquila que originalmente Tsunku previó para Tanpopo, pero con la suma de letras sin sentido y los trajes de aspecto extranjero, ellas parecen estar agregando un elemento más para hacer a Morning Musume tan exitoso como es ahora.

http://arlequincreations.org/

"Pucchi Moni"

http://arlequincreations.org/

Si se pensaba que Tanpopo expresaba la suavidad, entonces Pucchi Moni existe definitivamente para dar énfasis al aspecto potente del grupo. Incluso su nombre da una impresión inmediata de un gran entusiasmo: "Pucchi" es una versión enfática de la palabra "puchi," qué realmente es cómo dicen en japonés la palabra francesa" petit," y "Moni" es la versión acortada de la palabra inglesa
"Morning". Este grupo de tres empezó con Sayaka Ichii, Kei Yasuda, y Maki Goto, pero cuando Sayaka dejó a Morning Musume, Hitomi Yoshizawa se agregó a Pucchi Moni. Su canción de debut," Chokotto Love," era una canción sin sentido, que sin embargo gustó mucho, pero su segunda canción" Seishun Jidai 1.2.3" tiene gran gracia y ritmo. Su último lanzamiento "Koi ni Knockout" conjunta los estilos de sus dos pasados éxitos.

"Mini Moni"

Es el sub-grupo más reciente y ha llamado mucho la atención, ya que se lanzaron con un concepto único y novedoso: Todas las participantes miden 150 centímetros o menos. Los miembros son Mari Yaguchi, Nozomi Tsuji y Ai Kago. Más aun que su estatura pequeña, quizás lo que hace este grupo muy único es que no se desarrolló por Tsunku. Al parecer, Mari Yaguchi es la que está detrás de esta novedad. Ella, Nozomi, y Ai empezaron como "Mini Moni" durante la gira de Verano de la "familia" que Tsunku ja creado, aunque ellas no eran todavía un grupo oficial. Después de que empezaron a llamar la atención un poco de los fans, consiguieron que Tsunku estuvieran de acuerdo en producir su sencillo. Su música se ha descrito hasta ahora por muchos fans como" ruido". Este juicio está basado en su primero sencillo: "Ene Ken Pyon", no puede ser ninguna música fina o compleja, pero es divertida.

Además de formar sub-grupos, algunas chicas de Morning Musume se han lanzado como solistas:

Maki Goto

Desde que debutó en 1999 a los 13 años en Morning Musume, Maki se hizo la más famosa del grupo, en gran parte debido al gran éxito del reciente hit "I Wish", además de los sencillos "Akagumi 4" y "Akai Nikkichou" donde pareciera que ella sola interpreta las canciones y el resto del grupo sólo le hace los coros. Pero oficialmente su carrera como solista inició en el pasado mes de marzo cuando lanzó su single "Ai no Bakayarou", el cual ha tenido ventas exitosas.

Yuko Nakazawa

Ella fue la mayor de Morning Musume, dejó el grupo en marzo del 2001 para iniciar una carrera de solista en "enka" la música tradicional de Japón. Este tipo de música generalmente se canta en tonos casi nasales, pero Yuko tiene una voz realmente brillante, que hacen que al "enka" agradable para los oídos. Ha lanzado varios singles e incluso un álbum. Su música es una mezcla genial del lado tradicional y moderno de Japón.

En la Primavera de este año, a Tsunku se le ocurrió comercializar y promover aún más a Morning Musume. Así que él organizó a las muchachas en tres grupos: Akagumi 4 (el Grupo Rojo 4), Kiiro 5 (Amarillo 5), y Aoiro 7 (Azul 7.) Cada grupo se formó con las integrantes de Morning Musume, algunos miembros de T&C Bombarder, y miembros de Coconuts Musume, ambos grupos producidos por el mismo Tsunku. Los tres grupos fueron lanzados simultáneamente, y así se vería qué grupo haría el mejor trabajo. Nada como la competencia amistosa para hacer las cosas interesantes, -dice el productor-.

Entre los últimos planes que hay para Morning Musume es el lanzamiento de"Musume. Monogatari" (Musume. Su historia), en el numero de junio de la popular revista Shojo Nakayoshi, será un manga basado en el popular grupo, dibujado por Yutaka Kamisaki.

http://arlequincreations.org/

POKEMON

http://arlequincreations.org/

Por: Alan Chávez A.

El misterioso hechizo de los Unown

"Hay que aceptar que existen misterios que jamás podremos descubrir"

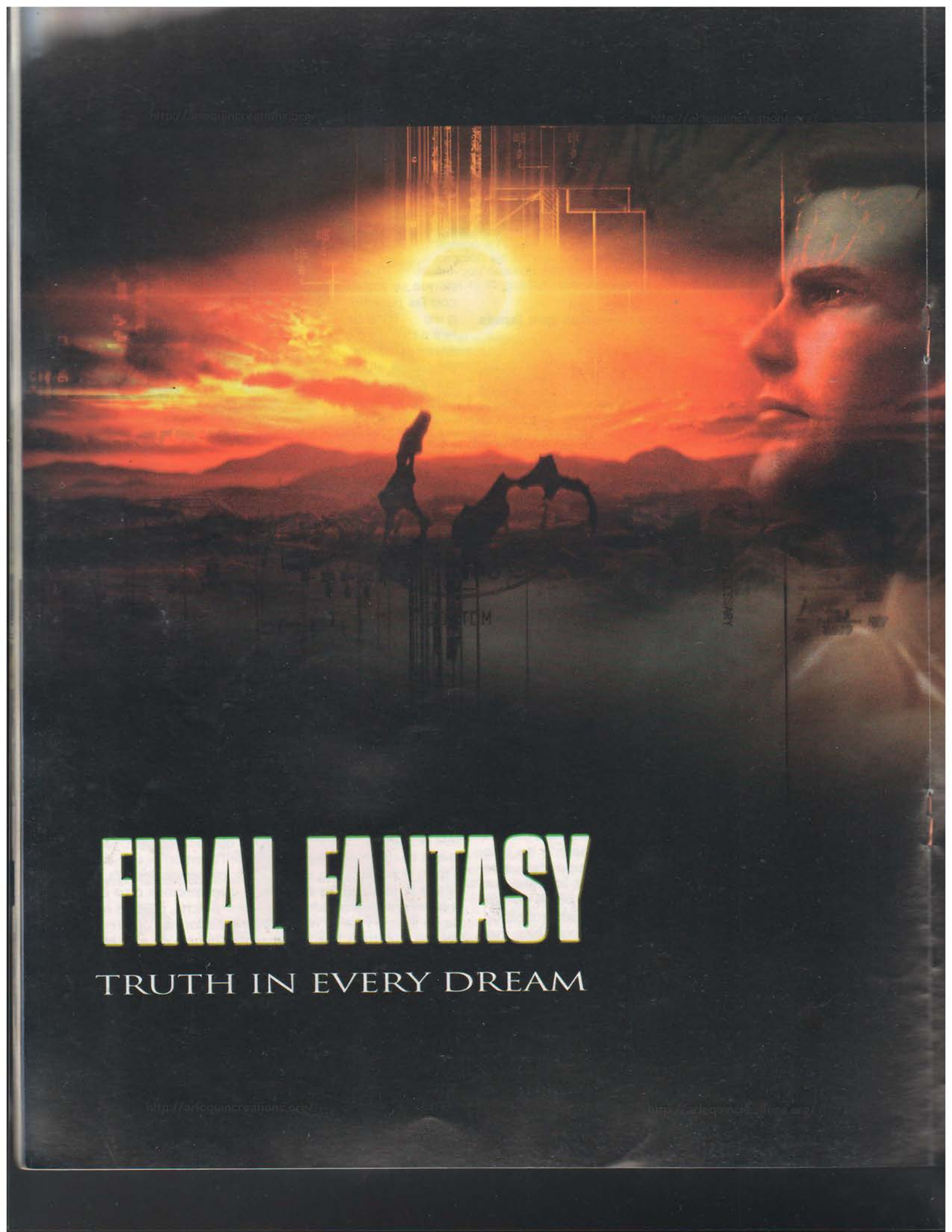
Otra vez ha regresado a la pantalla grande, lo que podría ser tal vez, el anime mas vendible de la historia que ha llegado a México: Pokemon, la cual ha atrapado a todos los niños incluyendo a algunos adolescentes, gracias a la sencillez de la trama y los personajes que son fácil de asimilar.
En esta tercera película, Ash y sus amigos, Misty, y Brook, acompañados de la nueva integrante del grupo, Lisa, quien había retado anteriormente a Ash, en su camino al torneo de la liga Johto; tienen que enfrentar nuevos retos y nuevos pokemons que hacen su primera aparición en esta cinta, como lo son las nuevas entidades Pokemons, conocidos como los Unown, al igual que Entei, un nuevo Pokemon aparte de los 250 que conocemos originalmente.

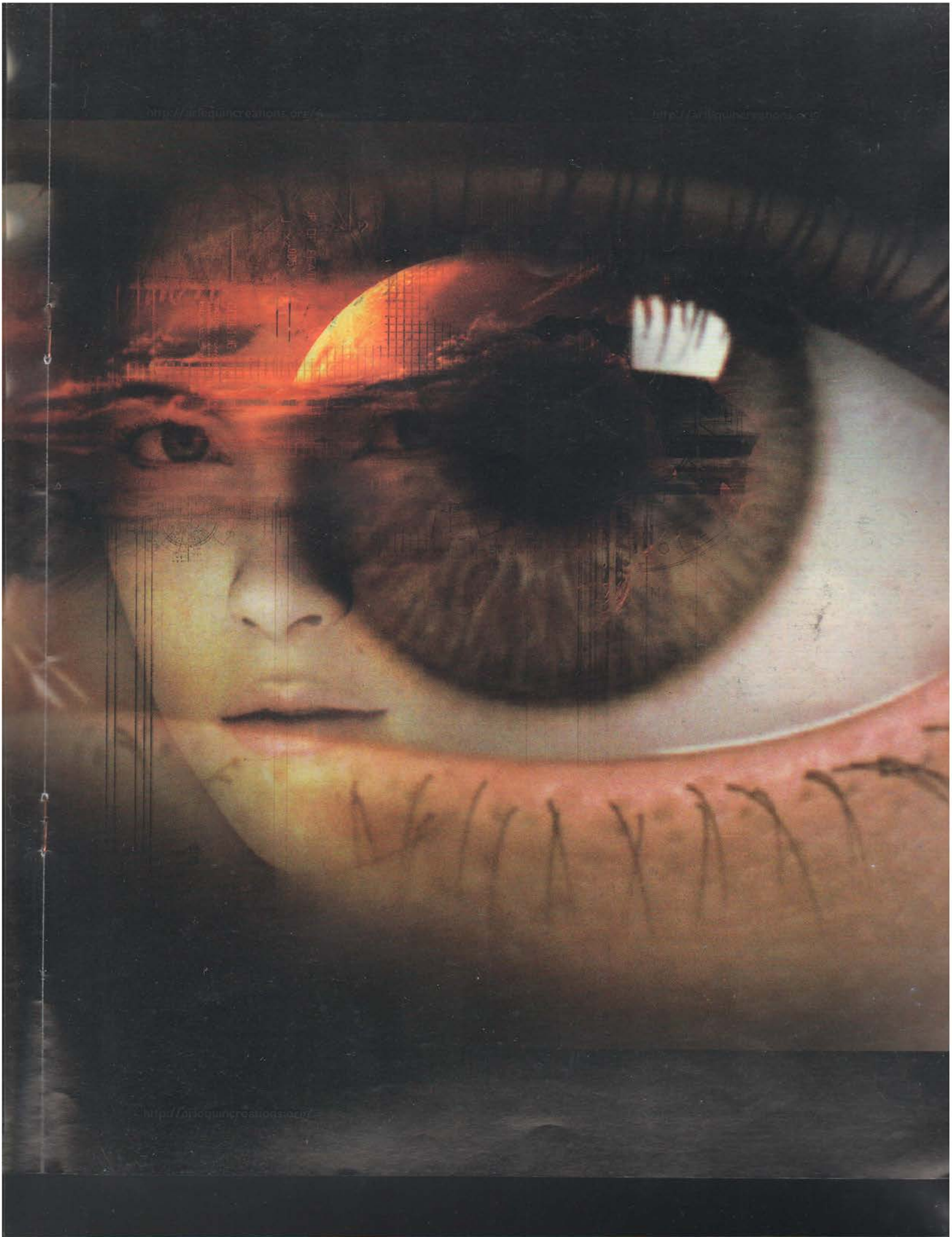
La historia

En el pueblo de Greenfield vive el profesor Spencer Hale quien se dedica a investigar sobre el misterio de los Unown, ya que es atraído por la incógnita que guardan estas entidades, ya que su esposa desapareció hace dos años por una causa que incumbe a los susodichos. Este grupo de Pokemons, es integrado por 26 diferentes en forma de letras que forman el alfabeto completo, (en pocas palabras una sopa de letras sin la sopa), dichos pokemons tienen la habilidad de leer los sueños, y emociones humanas, para después transformarlos en una cierta clase de realidad.
Mientras que el profesor se encontraba trabajando con sus investigaciones, estrepitosamente desaparece de este mundo, tal y como lo hiciera su esposa tiempo atrás, ante esta situación, Molly, su hija ahora huérfana, lo único que tiene en su mente, es reunirse con su padre, por lo que los Unown perciben este sueño y cumplen su deseo, rodeando su casa de enormes paredes de cristal irrompibles que llegan hasta el cielo, en donde logran cumplir el sueño de la pequeña, pero no del todo real, ya que los Unown, atraen al nuevo Pokemon Entei, el cual tiene apariencia de León, para que haga el papel del padre de la niña. Mientras, Ash y sus amigos se dirigían al pueblo de Greenfield, para continuar con su travesía hacia liga Johto, se topan con su Madre y con el profesor Oak, quienes habían llegado al lugar, con tal de investigar la desaparición del profesor Hale. Mientras el grupo disfrutaba de una rica comida, llega repentinamente Entei y secuestra a la mama de Ash, por lo que lo siguen hasta la casa del profesor, donde se topan con las paredes que había mencionado anteriormente, y dentro de ellas se encuentran Molly, Entei y su madre. La razón de esto, es que Molly, también deseaba estar con su mama, y los Unown vieron como solución el traer a una mujer de aspecto parecido, y ya que la madre de Ash estaba cerca, le pidieron a Entei que la llevara con la pequeña, y ahora es responsabilidad de Ash, como buen hijo que es, salvar a su madre, y hacer todo lo posible por romper dichas paredes de Cristal, ya que si permanece dentro de ellas después del anochecer, quedara atrapada eternamente. Para esta misión tendrá que derrotar al nuevo Pokemon Entei, así que Ash, tendrá que luchar con todo lo que tiene, y en caso de que necesitara un poco mas de ayuda, en esta misión, reaparece Charizard, quien había entrenado desde que se separo de Ash, y ahora regresa mas fuerte que antes.

Al parecer la historia de la cinta es aun más atrayente que la de las cintas anteriores, y como es costumbre, el aspecto técnico se cuido bastante y evoluciono de sus predecesoras. Y como pueden apreciar, hacen su aparición nuevos Pokemons, y regresan otros que habíamos dejado de ver desde hace rato, como lo es Charizard y el querido por muchos, Meowth, quien tal vez sea el Pokemon más poderoso de todos.
Sin lugar a dudas, para los fanáticos de la serie, esta película será del agrado de todos, y de los que no, también, ya que lo que ha destacado de las cintas de Pokemon es que atrapa a todo el publico, por su historia y los personajes. Ya para despedir también les menciono, que veremos otro corto animado protagonizado por Pikachu y Pichu, quienes harán de las suyas, y harán reír a los peques con sus ocurrencias las dos aventuras que se presentan dentro de esta nueva cinta, "Pokemon 3, El misterioso hechizo de los Unown".

http://arlequincreations.org/


FINAL FANTASY
TRUTH IN EVERY DREAM



http://arlequincreations.org/

ATLANTIS

http://arlequincreations.org/

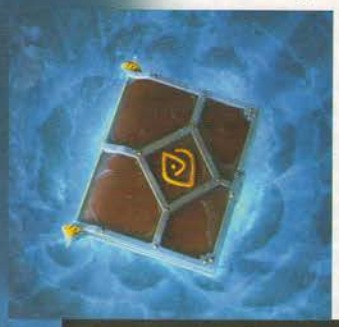
http://arlequincreations.org/

Por: Alan Chávez

"ESTO NO PUEDE SER DISNEY"

Fue la primera impresión que tuve al terminar de ver la cinta.

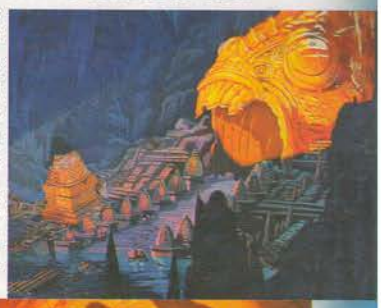
Don Han el productor de la cinta, rompió con el estilo clásico que ha caracterizado a Disney por mas de 50 años, con tal de transportarnos a una gran aventura bajo el mar (sin la sirenita, y un cangrejo cantando "bajo el mar") acompañados de un grupo de exploradores, en busca de la ciudad perdida de Atlantis. Disney, nos ha traído una película en donde por fin dejaremos de ver, a leones, cangrejos, peces, hipopótamos, gárgolas, y simios hablando y cantando, en donde la meta final era entretener a los mas pequeños de la casa. En cambio ahora, el objetivo es entregarnos una gran aventura en animación, dejando a un lado el estereotipo que se tenia antes, referente, a que todo lo que es Disney es específicamente para niños, ya que ahora también los padres de familia quedaran maravillados, con la leyenda de la ciudad perdida de Atlantis, al igual que con el despliegue de efecto, especiales, música, comicidad y emociones que transmite dicha película.



Anteriormente en las producciones de Disney, contadas veces se llegaban a ver personas que fallecían, tal es el caso del Rey León, Bambi (de la cual sigo pensando que traumó a varios niños en su tiempo) y Tarzan, en este caso, pero tratándose de una aventura con monstruos mecánicos submarinos, es creíble ver a personas morir en batallas, como la del Titan, o en el escape del final. Esto es un punto a favor por parte de Disney, ya que así se demuestra un poco más de realidad en sus producciones, que al caer de una enorme distancia, un personaje solo quede aplastado en el piso y se levante, sino que al contrario, se puede romper una pierna o fallecer, o que en medio de una explosión, no solo se les pone la cara negra, sino que pueden hacerse daño. Esto quiere decir que a los niños se les dará una visión de la realidad (aunque bueno, a los niños de ahora, ya no les sorprende nada). Y referente a la música, no veremos ver cantar a nadie canciones clásicas de todo soundtrack de Disney, no escucharemos un "Hakuna Matata", ni "Yo soy tu amigo fiel", al contrario, escucharemos la mejor banda sonora que se ha realizado en la historia de Disney a cargo de james Newton Howard, quien cual nos transporta a una ciudad bajo el océano, o que nos narra de forma excitante toda la expedición y sus contratiempos, estando a la altura de compositores como Jhon Williams o Danny Elfman.

LA REALIZACIÓN

Parea realizar dicha producción, se tuvo que investigar sobre el misterio de la Atlántida, el equipo de Animadores de Disney dirigidos por Kirk Wise y Gary Trousdale, tuvieron que investigar todo lo relacionado, para ello viajaron al Instituto Smithsoniano con tal de darle a la historia, una trama que en verdad estuviera documentada acerca de la leyenda. Como habrán podido observar en el numero 24 de Seinen, publicamos un articulo relacionado a todo lo que conlleva con esta leyenda, y se darán cuenta de que Disney, en verdad realizó un buen trabajo en su investigación y suponiendo que para estas fechas ya todos han visto la cinta se percataron del arduo trabajo de investigación que se llevó a cabo para la producción.



La realización de la cinta comenzó en 1997 Don Hahn y su equipo de trabajo, querían realizar una animación diferente a todo lo que se había hecho anteriormente, así que dieron una vuelta por Disneyland, con tal de encontrar una fuente de inspiración, y se dirigieron a Adventureland, y se dieron cuenta de que querían realizar una aventura animada, y capturar la esencia de clásicos como 2,000 leguas de viaje submarino, y que estuviera dentro del género de las cintas de Indiana Jones o Star wars, así que el equipo encabezado por Jhon Stanford, comenzó a idealizar lo que podría ser una adaptación de la leyenda de la Atlántida.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Convocando a Mignola

Ya contaban con la visión de la historia, y desde el principio habían pensado en llamar a Mike Mignola (creador del comic Hell Boy), para que se ocupara del diseño de producción y lo adaptara libremente a su estilo gráfico, poco a poco durante el proceso de los story boards, diseño de personajes, de maquinaria, ambientación y de escenas de peleas, el proyecto comenzó a llamarse por si solo "Dis-nola"

Mike Mignola siempre se ha caracterizado por sus trabajos, que se ambientan a principios de época, ya que su personaje Hell boy, pelea tanto contra nazis, como con criaturas de origen fantástico, así que como adivinaran, fue por ello que decidieron llamarlo para que pusiera su toque personal a la producción. Logrando que los personajes tuvieron su sello característico, combinado con una comicidad de la cual se encargó Disney proporcionar, pero quedando al final un trabajo bien logrado.

El alfabeto y la lengua Atlante

Para darle mas credibilidad a la escritura atlante se llamo a Mark Okrand, quien anteriormente había trabajado en la saga Stark Trek, al crear palabras en lengua Vulcan, el idioma Klingon, que se han utilizado en las distintas series de la saga. En Atlantis, se creó un alfabeto conformado por veintinueve letras con raíces Indo erupeas, pero con reglas que las hacen únicas.

Esto demuestra que Disney, realmente está esforzándose, tanto en investigación de la leyenda, acudiendo con verdaderos expertos en la materia pertenecientes del Instituto Smithsoniano, como de diferentes libros relacionados a la materia; como al crear una escritura única que caracterice a esta civilización.

Ya que como comenta Don Hahn, quien es un gran fan del trabajo del autor japonés Hayao Miyasaki, del cual, sus trabajos lo han inspirado para crear esta animación que la diferencia de todas las producciones de Disney.

Efectos especiales

Atlantis se realizó en formato cinemascope, ya que el formato de pantalla ancha de un 30% mas que la normal, requiere de una composición y animación adicional, pero al aprovecharse al máximo, logra transmitir una experiencia fascinante al publico.

Dentro de la cinta se realizo un arduo trabajo tanto en animación tradicional, como con animación por computadora, con un 30 % de efectos digitales en 3D reflejados en las escenas de batalla, tanto contra el Titan, como con los peces voladores.

También se utilizo otra técnica llamada "Deep Canvas" (lienzo profundo) pinturas digitales, las cuales se utilizaron con tal de aumentar el sentido de profundidad durante las escenas bajo el agua, y otras mas.

http://arlequincreations.org/

Con respecto al diseño de sonido y mezclas, se encargó el ganador al Oscar Gary Rydstrom, quien tiene entre sus trabajos mas exitosas las cintas, Star Wars Episode 1, Titanic, Jurassic Park, Toy Story, etc. Uno de los desafíos que tuvo que enfrentar fue el de crear sonidos submarinos y vehículos de la época (1914), de cristales, y de lava que fluye. Para crear el sonido de los vehículos fue necesario grabar el sonido de un viejo equipo de vapor; para la lava ardiente que avanza se tuvo que vaporizar aire comprimido en pozos de barro; para imitar el sonido de los cristales emisores de energía, Rydstrom acudió a la variedad de sonidos resultantes de deslizar el dedo por el borde de una copa de Champagne. Dado que las cintas de animación requieren que el sonido sea creado desde cero, Rydstrom comenta "Se puede hacer mucho más con la animación que con la acción en vivo, de modo que este film es mucho más de lo que seria si fuese acción en vivo. El sonido ayuda a crear el clima y a darle al film un sentido de la proporción".

Los personajes y el doblaje

Uno de los aspectos mas sobresalientes es el diseño de personajes, ya que cada personaje fue animado por distinto equipo de trabajo, con tal de darle una personalidad e imagen característica para representar diferentes personalidades, y de igual forma la selección de los actores de doblaje que prestaron sus voces para ambas versiones, fue muy bien cuidada.

Por ejemplo, el personaje de Helga Sinclair fue realizado en Paris, por Yoshie Tomura, quien se encargó del personaje de Tarzan. Mientras que los demás personajes fueron animados en América, pero por distintos equipos de trabajo de películas anteriores, como el del Rey Leon, Pocahontas, Aladinn, Fantasi 2000, La bella y la bestia, El Jorobado de Notredame; logrando así un trabajo excepcional de personalidades diferentes en los personajes.

Ya para terminar y dar paso a la entrevista que tuvimos con el productor de la cinta Don Hahn, les menciono que entre los actores que prestaron sus voces para la versión en español se encuentran entre ellos, Nailea Norvind, Cecilia Toussaint, Martín Hernández (a quien escuchan muy seguido en la radio), y Pedro Armendáriz, este ultimo en verdad se merece una felicitación, ya que en ningún momento se nota que sea él, y más que nada recuerden como habla en el programa "Furcio" y compárenlo aquí y notarán la enorme diferencia que existe.

En conclusión, Atlantis, es en verdad una cinta que no se deben de perder, si son o no, fanáticos de las películas de Disney, ya que en ésta, se ha roto con el estilo clásico de Disney, haciendo creer, que la realizo otro estudio de animación.

Solo nos resta esperar, si a partir de este momento Disney producirá películas de este estilo o seguirá con el anterior; eso solo el tiempo lo dirá.

http://arlequincreations.org/

DE IZQUIERDA A DERECHA: PEDRO ARMENDARIZ, CECILIA TOUSSAINT, DON HAN, Y NAILEA NORVIND

Por: Erika Caballero
http://arlequincreations.org/

ENTREVISTA

El pasado 26 de junio, asistimos a una conferencia de prensa en la cual se presentó Don Han, director de la nueva película de Disney, Atlantis. Tuvimos el honor de entrevistarlo y hacerle unas cuantas preguntas, las cuales a continuación te presentamos las más destacadas.

SEINEN: Seguramente habrá escuchado los rumores de que en Atlantis se fusilaron varios conceptos de la serie *Nadia, The Secret Of The Blue Water*; como lo es la utilización de cristales que sirven como fuente de poder. Dígame, ¿qué opina de ello?

DON HAN: No he visto *Nadia* todavía, pero sí viene de la misma fuente material, la idea de los cristales es parte de la mitología de la Atlántida, ya que simbolizan su fuente de poder. Es por ello que tanto en Nadia como en Atlantis se llevó a cabo esta representación, al igual que otros conceptos. No me sorprende para nada el hecho de que existan similitudes, ya que muchas otras películas están basadas casi de la misma fuente inspiradora. Obviamente no tenemos ningún interés en inventar algo nuevo, ya que la inspiración es la que existe en las leyendas, las cuales otros autores como Hayao Miyasaki ha mostrado en sus obras, elementos que tú sabes, se presentan en Naussica.

S: ¿Qué opina sobre el parecido de Atlantis con la serie de Naussica?

D: No, no tenemos ningún parecido con ella. Tal vez sí tenemos cierta similitud con Miyasaki, ya que su trabajo es increíblemente inspirador, además es cuate nuestro. Él es como el Walt Disney de Japón, de hecho así le llaman.

S: Entonces, ¿podría decir que su inspiración de cierta forma la adquiere de Japón?

D: Por supuesto que la inspiración es de allá, tanto productores de Japón como de otros países, vamos y venimos y nos inspiramos mutuamente. Tal vez no te pueda mencionar algún trabajo en particular, todos somos cineastas de nuestras propias generaciones.

ALAN CHAVEZ Y DON HAN

S: ¿Podría decirme cuáles son sus influencias?

D: Oh, esto siempre es muy difícil de contestar, ya que tengo muchas influencias en ese tipo de cosas como lo es la animación, hemos hablado ya de Miyasaki; me encantan además las películas cortas animadas que casi nadie ve, incluso hay una cinta de un animador holandés que ganó el premio de la academia. Ese tipo de peliculitas pueden ser las de mi mayor inspiración, ya que siento que son las más frescas y no siguen ninguna fórmula. Tengo muchos cuates de animación que realizan películas individuales, y en realidad me gusta mucho su trabajo.

S: Al manejar el tema de la muerte, ¿planean educar a los niños para que sepan interpretarla a través de sus películas de forma más abierta?

D: La única razón por la que hacemos las películas es con el fin de entretener a la gente, a lo mejor no me lo crees, pero así es. Todo maneja temas de humanidad y ocasionalmente esto significa que a veces es vida, a veces es muerte, o simplemente es algo humorístico. Y éstas son las herramientas del negocio, para nada vamos a educar a los niños acerca de la muerte, más bien queremos crear el entretenimiento y un drama, seguir con la tradición de narrar cuentos.

S: ¿Cómo sienten la competencia con otros países del mundo?

D: Creo que no pienso acerca de que nuestra animación está en competencia con la japonesa, o francesa, o cualquier otra en particular, porque el estilo que usamos se basa más bien en la mitología griega o la arquitectura de Cambodia, o la innovación de cuentos al estilo Julio Verne. Más bien la competencia es con nosotros mismos.

DON HAN TAMBIÉN LEE SEINEN

S: ¿Qué opina de la respuesta de los japoneses?

D: No sabemos qué repuesta vaya a tener el público japonés, ya que la cinta se estrenará tiempo después en aquel país y las reacciones pueden ser muy diversas.

S: ¿Cómo deciden quién va a adaptar a los personajes en una cinta a la hora de traspasarse en otro idioma?, ya que es un proceso muy importante, por que si no se hace bien podrían perderse muchas cosas interesantes, ¿cada país tiene su traducción de habla hispana o un país es el líder?

D: El doblaje se hace aquí en México, y en América Latina es típico, ya que lo que puede ser divertido, interesante y ameno en México, a lo mejor no tiene nada que ver con Buenos Aires, pero híjole, le metemos mucho tiempo en encontrar quiénes son las celebridades locales, los cómicos, quién puede ser la par local en español, o en alemán, o en japonés con tal de incluir modismos generales. Así puede tratarse de un Michael J. Fox o de un Robbin Williams, o de quien sea, ya después tratamos de adaptar el humor de la película original en el idioma nuevo.

Y así terminamos esta pequeña charla con uno de los más grandes directores de animación de Disney, quien se mostró muy amable y accesible, además posó para la cámara de Seinen.

Agradecemos su tiempo otorgado para la realización de esta entrevista y a nuestros amigos de Disney en México.

HISTORIA

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por Leonardo Guerrero Aguilera

Una vez más la tierra de nuestros ancestros grita con estrépito en un sonido imperecedero, que surge de los abismos más profundos del espacio marino, alzándose para llegar a nuestras mentes y provocar en ella la atención de responder a este llamado pero sin embargo poco tiempo y espacio es realmente lo que podemos tener para tratar de comprender uno de los más grandes e interesantes enigmas de nuestra historia, en este nuestro tiempo como seres pensantes.

En una ocasión anterior conocimos brevemente a esos protagonistas que nos han dado una visión de un todo llamado Atlántida, mencionamos a H. P. Blavlastki, Edgar Cayce el vidente, Platon, Homero, Erich Von Daniken, Mario Roso de Luna, los cuales describen una parte de ese universo Atlante cada uno aportando piezas del rompecabezas el cual debemos estar atentos si queremos acercarnos un poco más a las respuestas que envuelven a la leyenda.

Pero por otro lado es seguro que existen aún grandes secretos y he de ser sincero, aún los más avezados investigadores (al referirme investigadores no solo me refiero a los que se guían por los cánones de esta ciencia material y positivista) del fenómeno Atlante no han podido acercarse a levantar por completo las brumas de todos sus misterios; aun así han logrado darnos parte, tal como Max Heindel al explicar el concepto rosacruz del cosmos en donde realiza una breve pero detallada descripción de la aparición del hombre sobre el planeta, destacando las características de cada una de las etapas donde desarrollaron sus culturas, al par de sus distintos momentos evolutivos, mencionando los nombres de dichas civilizaciones y nombres de las razas que las impulsaron desde la hiperbórea pasando por la Lemuria y la Atlántida hasta nuestra actual época, tiempo y lugar donde predominamos los descendientes de aquella raza aria. No solo podemos encontrar cronologías o vestigios de esas historias perdidas, sino además líneas directas con parte de la historia reconocida por nuestros investigadores pragmatistas y que de acuerdo a nuestro investigador son las razas que se presentaron durante la evolución Atlante. Nos dice que muchos de nosotros habitantes del continente americano considerados nativos de éste, descendemos de sobrevivientes de la tercera raza atlante que seguro podrán reconocer a cual me refiero.

La primera raza fue la Rimoahals, la segunda fue la Tlavatlis, la tercera fue la Tolteca, la cuarta los Turanios, la quinta los semitas, la sexta los akadios y la séptima los Mogoles. Partiendo de la quinta raza son considerados como la raza aria, que habita esta faz de la tierra, cada una con sus correspondientes características en su propio medio que los rodea, todas estas razas según el mismo tratado fueron evolucionando hasta componer lo que somos hoy, con todo lo bueno y lo malo que podemos ver y no, bajo una sola dirección que nos encamina hacia el conocimiento de una sabiduría cósmica mas allá de nuestro ego meramente limitado y destructor, el cual hemos ocupado para sobajar y lastimar a semejantes junto con el planeta por el cual existimos. Esta actitud ha venido complicando la existencia de las civilizaciones en camino de su desarrollo provocando que la práctica del ensayo-error-aprendizaje sea mas dolorosa, haciendo que la última parte de esta práctica se retrase en tiempos indefinidos y disparejos con los ciclos cósmicos, dando ocasión a situaciones tales como el fin de civilizaciones como la Atlántida, la prueba es que todos los que han relatado estas historias coinciden en que un mal uso de la libertad y el conocimiento acaba en trágicas consecuencias como los destinos de esta nuestra Atlántida.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

En ocasiones parece difícil imaginar el poder que poseía la sabiduría, conocimiento que era un gran secreto de los ancianos sabios, y sus pirámides; difundidas por todas partes del mundo, símbolo representativo y construcción central de la gran ciudad de la Atlántida. Esta figura ha simbolizado sabiduría y poder del cosmos, en casi todas las culturas en donde el conocimiento de la ciencia del desarrollo espiritual han estado presentes tal como los egipcios, los mayas, aztecas e incas por mencionar algunos tan solo que hicieron de esta forma centro de gran parte de su cultura; distribuidos por todo el planeta no solo los podemos encontrar en estos lugares habitados por las sociedades ya mencionadas, por ejemplo existe una en Xian China, vestigio de otras en el triangulo del dragón en Japón.

La figura piramidal ha sido plasmada como monumento, como fórmula en tratados de magia, en si, como una máquina de conocimiento mágico, por lo que no es de extrañarse que sea también el símbolo por excelencia de su representativo de la ciudad atlante y de toda su cultura. Construida de granito blanco está gigantesca pirámide esta ubicada en el centro de la ciudad y junto con Tuahoi el cristal cúbico de cuarzo que se encontraba en el centro de ésta, formaron los símbolos y los ejes energéticos de la gran ciudad, produciendo energía suficiente con la cual sobrevivían todos sus habitantes sin carecer de ella, estos dos elementos se localizaban sobre un eje magnético terrestre transformando dicha energía en otra utilizable para ellos como la electricidad, estos flujos energéticos del planeta les habían permitido no solo manejarlos exterior mente, sino también interiormente a un nivel espiritual muy elevado, una de estas líneas o punto curiosamente está alineado longitudinalmente con la pirámide de keops y la de el sol, pero sobre esta misma línea también se encontraba Inkalitun, nombre de la pirámide atlante; fuerzas electromagnéticas de una red neural planetaria fueron las que dieron verdaderamente el impulso a estas míticas civilizaciones avanzadas en lo tecnológico y espiritual como ningunas otras; aún los gobiernos de ciertos países poderosos tienen el conocimiento de dichas fuerzas guardándolas en un egoísmo lleno de manipulación.

Para fortuna de esta nuestra civilización las ideas

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

se van haciendo cada vez mas nítidas, la mente ha comenzado a abrir dando cabida al hecho de saber que se puede adentrar en misterios donde antes por una errada educación eran rechazados categóricamente, y ciertamente en las concepciones que nos limitaban a intentar incursionar por nuestra cuenta a lo desconocido tienen cada vez menos fuerza sobre nosotros, no tardará mucho en que la propia ciencia nos lleve a corroborar lo que mucho tiempo ha sonado a fantasía, mito o tabú; entonces será cuando esos genes llenos de una historia misteriosa y fantástica nos permitan acceder a los recuerdos de lo que antes fuimos y lo que podemos ser, para entonces poseer de nuevo ese cristal y la verdadera llave del progreso en armonía para poder fundir sobre este plano existencial las dimensiones al alcance de nuestro Devachan (nombre atlante para espíritu), entonces tal vez convertirnos en auténticos forjadores de nuestro destino, donde nosotros mismos seremos realmente libres, evitando los ya catastróficos ejemplos de esos ensayos de nuestros ancestros, en este camino por avanzar en ser más que un cúmulo de deseos desenfrenados, superando así la ardua caminata por las eras, olvidando por fin la sinfonía de una destrucción inminente. Es aquí cuando la mente abierta y clara no se puede dar el lujo de escatimar en todas aquellas posibilidades por acceder a las mal llamadas coincidencias de una historia, que parece más controlada, manipulada y temerosa de una verdad mas profunda, que la haga tambalear. El siguiente extracto lo he tomado de una cita de Erich Von Daniken que aparece en el anterior artículo de esta revista acerca de la Atlántida donde creo que se expresa la decadencia de una idiosincrasia encerrada, ensimismada hasta el tope, en una sociedad ajena a su identidad real y los misterios que por herencia le pertenecen; entonces dice Von Danikem: "Queda por averiguar si el mundo contemporáneo está dispuesto a divulgar los secretos de un pasado lejano, susceptible de trastornar en el hermoso órden problemático que se exhibe como verdad científica a los ojos de los profanos"... bueno sin más que decirles, les deseo buena fortuna en la cacería de la verdad y los misterios que por herencia nos pertenecen.

Cherry Project

http://arlequincreations.org/

Por: Claudia Itzel.

The Cherry Project (El proyecto Cereza) es un shoujo manga creado por Naoko Takeuchi, (creadora de Sailor Moon y PQ Angels) que se publicó en 1990 y está dividido en tres tomos, al final del tercer tomo nos encontramos con dos historias : una precuela de esta historia "Dream Park Matete" (Espérame en el parque de los sueños) y otra en la que colaboró Neko Nekobe un dibujante de la revista Nakayoshi, la historia que aparece es la continuación de Maria (obra anterior a The Cherry Project) titulada "Sonogo no Maria".

The Cherry Project es una historia romántica (sin caer en lo cursi y ridículo) en la que interviene un triángulo amoroso entre los tres personajes principales: Azuka Chieri, Masanori Tsutsuki y Akiyama Canty.

La protagonista de esta historia es Chieri, ella es una chava como tú y como yo simplemente porque es energética, feliz y muy linda; lee su horóscopo y sabe varios rituales para la buena suerte; además de que tiene pegado en su pared el póster de su ídolo Tsuzuki Masanori y cada vez que se despierta besa el póster dándole los buenos días a su amado...¿se te hace familiar? Ella es amante del patinaje, ya que en sus ratos de ocio se lanza a la pista para practicar y divertirse un rato (se encuentra en el 6to. nivel de patinaje). Chieri tiene 14 años (su cumple es el 16 de agosto) y estudia el 8vo. grado siendo la presidenta de su clase 2-2; la mejor amiga de Chieri es Yuni Nishimura, ella le diseña y confecciona los trajes de patinaje, además de que es la vicepresidenta del mismo grupo.

La mamá de Chieri murió en un accidente de avión cuando la pequeña sólo tenía seis años, algo de esta historia la puedes encontrar en Dream Park Matate porque según algunas suposiciones dicen que es ahí cuando Chieri se despide de su mamá... El único recuerdo que Chieri tiene de su madre es un pendiente y su foto. Por otra parte el padre de Chieri fue campeón juvenil de patinaje en sus tiempos de juventud, ahora sólo se encarga de cuidar a su hija y en algunas ocasiones la acompaña a practicar en la pista de hielo.

Chieri conoce a Tsuzuki en persona cuando un día que se encuentra practicando con su papá al hacer su famosa técnica "El glorioso triple de Chieri", se cae encima de Tsuzuki perdiendo el pendiente de su mamá. En ese momento el ídolo de Chieri se encuentra buscando a su pareja de patinaje puesto que el siguiente año dejará el patinaje para dedicarse por completo a la preparatoria.

Más adelante podemos ver que Fujiwara Hiroshi, Akiyama Kouchi y Tsuzuki Masanori son intercambiados de su escuela "Green Garden" a la de Chieri; es ahí cuando el pendiente aparece, pues Tsuzuki lo había rescatado y se lo entrega a Chieri. Hiroshi y Kouchi son los mejores amigos de Tsuzuki y juntos han aprendido a patinar, podemos reconocer a Hiroshi porque siempre lleva puesta una cachucha de baseball, en cambio Kouchi tiene su cabello largo y dorado como el Sol; su hermana se llama Canty (mejor conocida como Princess Canty).

http://arlequincreations.org/

En la escuela se organiza un festival, Kouchi propone hacer un festival de patinaje, en el cual Chieri sería la patinadora principal, con dos números, y en el intermedio patinaría el público. Todo este asunto fue una trampa para que los tres chavos conocieran las habilidades de Chieri y al mismo tiempo Tsuzuki elija a su pareja de patinaje. Desde ese momento comienzan los entrenamientos para Chieri, todas las mañanas sale a las 6:00 am fastidiada y cansada alegando que es demasiado para un simple festival y sobre todo le molesta que usen patines de ruedas, ella pide una pista de hielo y ya. Un día en el que entrena sola con Tsuzuki se siente soñada, esta vez tiene que aprender a hacer un "obligatorio", que es realizar diversos trazos en la pista de hielo de una forma perfecta y con buena velocidad. Ese mismo día conoce a Canty, que resulta ser una persona antipática y engreída (tipo Tsuzuki, pero peor) ya que al verla llegar con Tsuzuki se molesta creando así una rivalidad con Chieri. Inmediatamente Chieri consulta su horóscopo en el que le dicen que encontrará a su rival de amores... curioso, ¿no? La relación entre Chieri y Tsuzuki no es muy agradable, ya que la mayoría del tiempo él se comporta arrogante y muy serio con ella, de cualquier forma el sueño de Chieri es ser su pareja de patinaje, pero cree necesario competir contra Canty para demostrar que en verdad merece ser la pareja del ex campeón juvenil. ¿Ex campeón? Así es, un norteamericano llamado Wataru le arrebató su título de campeón juvenil.

Para colmo el horóscopo acierta y Canty se convierte en la rival de Chieri (como ya te lo había mencionado antes forma parte del triángulo amoroso), puesto que ella quería ser la pareja de patinaje de Tsuzuki y por azares del destino él elige a Chieri. De hecho ella creyó que por ser hermana de uno de sus mejores amigos la elegiría pero...¡¡le falló!! De cualquier forma es buena patinando.

Otro de los problemas de Chieri es que no sólo Canty la odia, sino que sus compañeras de 2da. Categoría también, ¿por qué? seguramente por lo mismo de que el galán de la historia la prefirió a ella. Ya saben chicas, es el precio de ser bonitas, ¿o no les ha pasado? Las patinadoras de esa categoría le hacen maldades como por ejemplo... le ponen cristales en sus patines para que se lesione sus piecitos (¡¡que malas!!). Eso fue uno de los motivos por los que Chieri decide abandonar el patinaje, es ahí cuando Wataru hace su aparición convenciendo a Chieri de que no deje algo en lo que sabe que tiene talento llevándola a un espectáculo de ballet clásico, después le pide a Chieri que sea su pareja a lo que ella no acepta, ya que está con Tsuzuki. Todo este asunto tiene disgustado a Tsuzuki puesto que malinterpretó las cosas y decide renunciar a lo que siente por Chieri (quería que ella fuera más que su pareja de patinaje), lo peor del asunto es que nunca demuestra lo que siente por ella hasta el último capítulo de esta historia. Después de esto ya no se sabe nada de Wataru...tal vez regresó a su país natal, no? En el final podemos ver que en la última competencia de patinaje Chieri le gana a Canty y finalmente acepta que Tsuzuki no es para ella, por otra parte la relación entre Chieri y Tsuzuki mejora y terminan aceptando que se aman dándose un tierno y antojable beso.

A grandes rasgos en esto consiste la historia de "The Cherry Project", a pesar de que es una sencilla historia de amor, muy en mi humilde opinión, me parece que es uno de los mejores mangas de Naoko Takeuchi, además de que la historia en una pista de hielo es original, tocar temas como celos, rivalidad, envidias y desamor no está fuera de lo común en la vida de una adolescente, ¿verdad chicas? Desafortunadamente no se realizó la historia en anime, me imagino que hubiese tenido mucho éxito, pero por razones desconocidas (o que al menos no encontré) no pasó a más. Vale la pena conocer esta historia que puede resultar hermosa e inspiradora.

Si, ya se que me dirígi al publico femenino, les pido una disculpa a los chicos pero ya nos mereciamos algo asi las mujeres.

http://arlequincreations.org/

3er Seinen Aniversario

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

mercado Libre.com
DONDE COMPRAS Y VENDES DE TODO

Por Alan Chávez

Las pocas personas que pudieron entrar a nuestra pagina de Internet el pasado mes de Junio se habrán enterado de cómo celebramos nuestros tres años en el mercado, pero para los que no se enteraron, aquí se las contamos.

Aprovecho para agradecer a nuestro patrocinador Mercado Libre quien se coopero con un varo para los viveres que se dieron en el evento (jeje).

Todo se llevo a cabo el pasado 24 de Junio en la Tienda Comics Imp, la cual se encuentra entre las Avenidas Copilco y Universidad, en la plaza de la Manzana para ser mas específicos. Dicho evento comenzó a la 1:30 PM y por causas de la lluvia termino alrededor de las cinco de la tarde. Y para ser mas exactos se trato de una convivencia que tuvimos con nuestros lectores, teniendo de invitados a la directora de doblaje de Card Captor Sakura, Blanca Moreno y a Luis Daniel Ramírez quien dio vida al personaje de Touya el hermano de Sakura y a muchos otros personajes del Anime como lo son, Keichi Morisato de Oh My Goddess, Tai-kun de Soul Hunters, el pegaso de Sailor Moon Super S, etc. Luis Daniel había estado un día anterior como invitado en nuestro chat, donde platico con varios de nuestros lectores, dicha cita que se repetirá continuamente todos los sábados a partir de las diez, en donde también podrán platicar con quienes realizamos esta revista y escuchar a Luis Daniel por medio de su estación de radio por Internet. En dicha convivencia organizamos una mesa cuadrada, en donde todos pudimos platicar a gusto, ya sea con nuestros invitados, nosotros o con el club de Card Captor Sakura quienes fueron la mayoría de los asistentes. Todos expresaron sus dudas referente a la serie y el doblaje de Sakura, al igual de otros trabajos de doblaje que se realizan actualmente, como las animaciones en las que ha trabajado Luis Daniel y de la directora Alma Moreno quien también se ha encargado de dirigir las series de Digimon. El moderador del evento fue nuestro colaborador y amigo Arturo Velez quien es todo un experto en la materia del doblaje que se realiza en México.

También se nos hicieron varias preguntas referentes a la revista, sobre nuestros próximos proyectos y nuestros planes de distribución, de lo cual ya se habrán dado cuenta que estamos mejorando en el asunto, y sobre nuestros proyectos, les respondimos que estamos creciendo a pasos agigantados y la razón como explique en la editorial de esta revista, sobre el realizar una serie de tres especiales se debe a que queremos darles a todos una gran sorpresa para el mes de diciembre. Así que estén pendientes.

Y en verdad agradecemos a nuestro amigos de Comics Imp por apoyarnos, prestándonos un espacio en su tienda, y a Mercado Libre por echarnos la mano con las Pizzas y los refrescos, las cuales disfrutamos en verdad, al igual que unos ricos capuchinos que nos tomamos en Coyoacan después del evento (se los recomiendo en verdad).

Esperamos que el año siguiente podamos contar con su asistencia en el evento que realicemos celebrando otro año mas con ustedes (lo cual seguirá siendo así gracias a su apoyo y preferencia).
¡¡¡Hasta el Próximo Aniversario!!!

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

BUZON

http://arlequincreations.org/

Por: Erika Caballero

¡Hola a todos! Aquí estamos de nuevo, recibiendo cada vez más cartas y dibujos de todos ustedes, recuerden que este es un espacio en donde pueden expresarse y decirnos lo que quieran, todas sus dudas serán contestadas con mucho gusto. ¡Comencemos!

J.C. González Ramírez
Cd. Nezahualcóyotl, Edo. de Méx.

Me llamo J.C. y tengo 17 años.
Mis más sinceras felicitaciones por su trabajo, en verdad me parece muy profesional. Debo decirles que me fascina su revista, es de la mejor calidad que he visto y claramente se notan los kilos que le echan, además de su amor por todo lo relacionado al manga ya que su precio es en verdad accesible a pesar de su excelencia. No conocía nada del mundo del manga hasta que comencé a leer su revista, me comencé a adentrar gracias a la obra "Neon Genesis Evangelion", ya que todos hablaban de ella en el colegio, creo que acababa de llegar a México en ese entonces. Fue cuando comencé a comprar algunas revistas y películas, comenzando con las series que ya conocía, como Dragon Ball y Ranma ½, y todo lo que pude acerca de Evangelion. Así conocí su revista, comenzando con lo que corresponde al #3 del 2°. Año Ago-Sep del '99. A partir de ahí tengo todos los números, pero no he podido conseguir los atrasados.
Debo admitir que no me considero muy fan del manga (al menos no otaku), lo tomo como un medio de escape de la continuidad; pero acepto que he llegado a enamorarme de las historias japonesas, ya que si te dejas llevar, pueden transportarte a lo increíble, además sus toques de realismo y en algunas psicoanálisis, en verdad te ponen a pensar hasta romperte la cabeza.
No tengo ninguna queja respecto a su trabajo, me gusta tal como lo hacen; con toda esa información más allá del manga, ya sea de productoras, mangakas, doblajes, videojuegos, etc., y sus aspectos y opiniones personales. Con todo eso disfruto el conocer las obras japonesas, ah! También me parecen geniales sus innovaciones a la revista y siempre espero que salga el siguiente número para ver algo nuevo.
Lo que más me gusta del cómic y anime japonés es la calidad de su dibujo, más que nada en sus personajes y a veces me pongo a dibujarlos he intentar hacer algo original, para tener un estilo propio. Estos dibujos los quiero compartir con ustedes; así que les mando unos cuantos, de los cuales, dos son personajes de mi invención. Tal vez no sean muy competitivos, ya que nunca he tenido la oportunidad de estudiar dibujo y como muchos lo hago por hobbie, pero disfruté mucho haciéndolos. Bueno, espero que me puedan aconsejar como poder mejorar mi estilo de dibujo, y me despido pidiéndoles un gran favor: me gustaría que hablaran más sobre las obras de Serial Experiment Lían y Ninja Resurrection, ya que yo no soy muy bueno para el inglés y el material que he encontrado de éstas es en ese idioma.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Hasta pronto y felicidades.

Seinen:

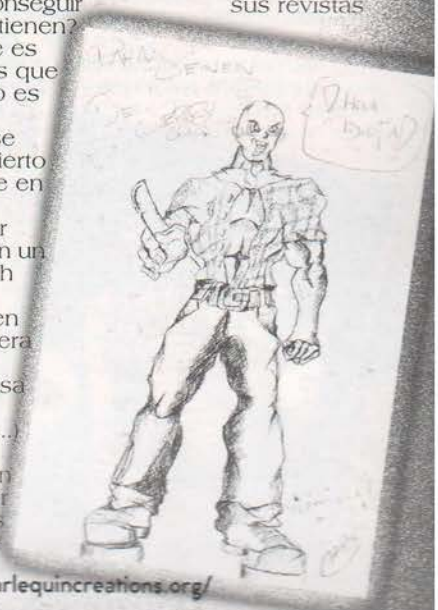
¡Hola J.C! Muchas gracias por tu carta y por tus felicitaciones, nos da muchísima satisfacción saber que a ustedes, nuestros lectores, les está gustando nuestro trabajo. Qué bueno que pienses eso de las historias japonesas, ya que seguramente te habrás topado con personitas que suelen criticarlas sin ni siquiera conocerlas.
Muchos de los que dibujamos nos inspiramos en los dibujos japoneses, no dudes en que si sigues practicando, poco a poco vas a ir desarrollando tu propio estilo. ¡Además dibujas súper bien, te felicito! En verdad me fascinaron tus dibujos, como que tu manera de dibujar los ojos refleja mucho de tu personalidad. En nuestro número pasado comenzamos una nueva sección que es un curso de dibujo, yo creo que te va a servir mucho para ir mejorando tu estilo. Y no dudes en seguir mandándonos tus dibujos, ¡están muy padres!

Gerardo Rosales Macías
México, D.F.

¡Hola! Les escribo por este medio para comunicarles que su revista está muy bien elaborada a excepción de la cual me decepciona, ya que con más de tres años y no tengan una sección de galería de arte, ya que varios chavos, incluyéndome a mí, quieren que se abran espacios al público en general, respecto al dibujo japonés al que me refiero, ok...
Bueno, basta de alabanzas y sermones y pasemos a lo que quisiera que de favor me hicieran responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo puedo conseguir sus revistas atrasadas y qué precio tienen? (ya saben, pues uno que es pobre y varios hermanos que hay que aguantar; no, no es cierto).
2. ¿Cada cuando se publica su revista y es cierto que va a salir a venderse en puestos de periódicos?
3. Quisiera que por favor hablaran o realizaran un reportaje acerca de South Park
4. Y ya que entré en este tema, también quisiera que hablaran por favor acerca de Captain Tsubasa (historia en el anime, manga, si hay OVA's, etc...)

P.D.- Aquí les mando un dibujo, espero que por favor lo publiquen y pues muchas gracias! ¡Suerte!



http://arlequincreations.org/

Seinen:

http://arlequincreations.org/

¡Hola Gerardo! Fíjate que ya hemos pensado en meter una sección de galería de arte, sólo que por ahora vamos a incluirlos en esta sección. ¡No te desesperes, que ya no tarda! Es por ello que queremos que nos sigan enviando muchos, muchos dibujos y con todo gusto los colocaremos en estas páginas.
1. Las revistas atrasadas las puedes encontrar en tiendas especializadas de comics o por medio de nuestra pagina de Internet, te recomiendo que le eches un vistazo.
2. Como sabes, la revista se publica mensualmente (eso intentamos, jeje) y ha estado en puestos de periódicos desde octubre del año pasado.
3. El artículo de South Park ya viene en camino, se esta cosechando.
4.Claro que hablaremos de Captain Tsubasa, es una serie que a pesar de lo tediosa que solía ser, vale mucho la pena, aunque hablamos del manga en ediciones pasadas, y de hecho tenemos más información archivada, así que cuando menos te lo esperes, aquí encontrarás el artículo con tooodo de esta serie.
En nuestro número pasado apareció tu dibujo. ¡Y gracias a ti! Cuídate.

Claudia González Trolle
Oaxaca, Oaxaca

¡Hola amigos de Seinen!
Primero que nada, mi nombre es Claudia Guadalupe González Trolle, pero para mis amigos (como ustedes) soy Makoto, Mako o Makoto-chan; mi cumpleaños es el 19 de mayo, tengo 14 años y quiero decirles que me gusta mucho su revista y los artículos que sacan, sobre todo los de los actores de doblaje, ya que mi sueño es llegar a ser una gran otaku y actriz de doblaje. Bueno, después de esta mini presentación, paso a lo que es mi carta: Me gusta mucho su revista y los felicito porque han ido mejorando mucho, sólo que en Oaxaca (en donde vivo) es un poco difícil de conseguirla, por lo tanto no encuentro algunos números o cuando los encuentro ya son pasados; también he hablado por teléfono para que me las traigan, pero cuando resulta que ya no hay los números que me faltan y tengo que esperarme un mes para hablar de nuevo. Otro punto que me gustaría contarles es que en Oaxaca un grupo de (entre yo) que estamos formando un club llamado Ryu's Clan, el cual tiene el objetivo de reunir a otakus (se podría decir "solos") que quieran conocer a personas con los mismos gustos, en el club tenemos pensado hacer eventos a los que si ustedes gustan podrán asistir (claro que todos los que quieran y puedan ser recibidos en nuestro club y en nuestros eventos); esperamos que nos ayuden en nuestro gran deseo de formar un gran club; los datos son los siguientes: Ryu's Clan

http://arlequincreations.org/

Comunicarse con:
Misato o Makoto al 54-5-91-38 de 3:00 a 9.00 p.m.
Minako al 51-2-39-92 de 3:00 a 9.00 p.m.
O si gustan escribir a:
Masato GT:
Colon #101 San Felipe del Agua
C.P. 68020, Oaxaca, Oaxaca
Minako:
A.P. Núm. 1267
C.P. 68000, Oaxaca, Oaxaca
¡Contamos con ustedes!
Espero que nos ayuden a lograr uno de nuestros grandes sueños.
Bueno, creo que es todo por el momento, me despido esperando tomen en cuenta mi carta. Los apoya y admira su gran amiga y admiradora Makoto- chan.

http://arlequincreations.org/

Seinen:
¡Qué onda, Mako-chan! Gracias por tu carta y por tu felicitación, créeme que le estamos echando muchas ganas para que ustedes, nuestros lectores, estén contentos y encuentren toda la información sobre sus series favoritas. En cuanto a que no has podido conseguir la revista, puedes checar nuestra página de Internet en donde encontraras solución a este problema.
Te deseamos mucha suerte con lo de tu club, esperamos que a partir de ahora te escriban , y no dejes de platicarnos cómo te fue. Gracias por invitarnos a los eventos, con mucho gusto asistiremos, sólo avísanos con tiempo, porfa. Y recuerda que todas y cada una de las cartas que nos llegan siempre las tomamos en cuenta. ¡No lo dudes!

Muchas gracias por todas las cartas y dibujos que nos han mandado, en verdad cada una de ellas nos motiva a seguir adelante, y ya todas sus peticiones están apuntadas en la libretita Seinen. Si no te has animado a escribir, ¿qué esperas? Puedes mandarnos todo lo que quieras a nuestro correo:

buzonseinen@hotmeil.com

o de la forma tradicional a la dirección:
Calle Valle de México MZ. 17 Lote 25 Dep. B Col. Fuentes de Aragón C.P. 55210 Ecatepec Edo. De México.

Atte. Erika Caballero

http://arlequincreations.org/

Corrector Yui

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por: Erika Caballero

¡Asamiya experimenta el género de chicas mágicas!

Tal vez esto te sorprenda, ya que estamos acostumbrados al estilo robótico, misterioso y espacial utilizado por este mangaka, quien se basa en conceptos futuristas en la mayor parte de sus obras (tales como Martian Succesor Nadesico, Silent Mobius y Steam Detectives, por sólo mencionar algunas). Por ésta razón, nos desconcierta el que Kia Asamiya se haya animado a escribir Corrector Yui, una historia shoujo de chicas mágicas en la cual da un tremendo giro a su habitual estilo. Y por supuesto que en Japón el manga tuvo muy buena aceptación, así que no se dudó en realizar una adaptación animada para la TV. por ahí de 1999, gozando de dos temporadas con 26 episodios cada una (el nombre de la segunda parte es Corrector Yui: The Second Term). ¿Pero de qué trata Corrector Yui?

Bien, pues la historia se desarrolla en un mundo controlado por esos aparatos que a veces nos vuelven locos... ¡las computadoras! Pero no pienses que esto ha afectado a la humanidad o que el universo se ha vuelto totalmente artificial, ya que estos artefactos se han convertido en una parte fundamental en la vida del hombre y con ello han aprendido a valorar su naturaleza y el mundo en el que viven. Los responsables de este dominio son una empresa de computación llamada Comnet.

La protagonista de esta historia se llama Yui Kasuga, una chava de tan sólo 14 años y estudiante de secundaria. Siempre trae de un lado a otro su computadora portátil, a pesar de que le provoca muchos dolores de cabeza por no saber utilizarla (¡típico!). Y eso que su papá trabaja en la Digi Tech, una corporación precisamente relacionada con el mundo de la informática.

En fin, mientras la pequeña Yui batallaba con su computadora para terminar la tarea, aparece de repente en la pantalla una bola anaranjada con orejas y ojos grandes, la cual más tarde se presenta como I.R., quien resulta ser un amigable y tierno robot que navegó por toda la red para localizar a Yui y pedirle ayuda.

¿Pero porqué precisamente a Yui? ¡Ja-ja! No te lo diré, a lo largo de la serie se irá revelando esa incógnita; además, es mejor que tú mismo lo descubras, ¿no crees?

Éste simpático robot viajó a través de la red de Comnet y necesita la ayuda de esta chica, ya que existe un programa llamado Grosser cuyo objetivo es dominar y posteriormente destruir el programa Corrector de Comnet. Y si esto llega a suceder, los habitantes de la Tierra estarán en peligro, ya que dependen mucho de este sistema.

Tiempo atrás, un científico y experto en la materia llamado Inukai, creó el programa Corrector con la capacidad de detener los planes maléficos de Grosser, ya que conocía el comportamiento de Comnet a la perfección. Pero nada tonto, Grosser atacó la computadora del Dr. Inukai para que éste no estropeara sus planes. Debido a esta presión, el Dr. tuvo la idea de dividir el programa Corrector en ocho partes y dispersarlas en Comnet con el fin de despistar al enemigo, para que éste nunca pudiera destruirlo.

Furioso por lo anterior, Grosser ocasiona la muerte de este pobre científico que sólo quería proteger a la humanidad y su sistema.

I.R., el robot naranja del que te hablé hace ratito, es una de las piezas del programa Corrector y funciona como instalador, así que pide a Yui que lo ayude a encontrar las demás piezas e impedir los planes del perverso sistema de Grosser. Pero aquí hay un pequeño problema... ¡Yui no se lleva muy bien con las computadoras! Así que ya te imaginarás por todo lo que tendrá que pasar para llevar a cabo su misión y echarle la mano a su nuevo amigo.

Pero esta misión no la va a desarrollar en el mundo real, sino "online", luchando dentro de la máquina inteligente. Mientras Yui enfrenta todo tipo de batallas, parecerá que en el mundo real sólo está tomando una siesta frente a su computadora. Tú sabes, tiene que ocultar su identidad de heroína, y de esta manera te aseguro que nadie sospecharía. Y como lo hacen todas las chicas mágicas, veremos a Yui en escenas de transformación, utilizando bonitos atuendos y accesorios que su amigo I.R. le baja de Internet.

Y así comienza la aventura de una chica bien dispuesta a cumplir con su misión, siempre buscará la forma de mejorar su calidad de Corrector y descubrir todos los misterios que a partir de ahora hay a su alrededor.

Para la música que escuchamos en esta fantástica serie, colaboró nada más y nada menos que Kenji Kawai, por si no te suena, es quien compuso el sondtrack para "*Ghost In The Shell*". Los temas de apertura son muy recomendables, el primero de ellos es "*Eien To Iu Basho*", se trata más que nada de una balada tipo orquesta muy padre. El opening de la segunda temporada se titula "*Tori Ni Naru Toki*", y es un poco más movida que la anterior. También destacan los ending "Mirai" y "Réquiem".

La historia tiene un toque muy interesante y divertido, si te das cuenta utiliza aspectos que la convierten en una historia auténtica y hasta cierto punto original. ¡Hasta se mencionan los famosísimos hackers! (esas personitas que se la pasan horas en la red investigando un millón de cosas).

Antes de terminar, ¡te tengo una buena noticia! La serie Corrector Yui ya se está doblando, así que muy pronto podrás disfrutar de esta serie en nuestro país, sólo nos resta esperar a que esté lista para ser transmitida en TV. Así que vete preparando para disfrutar de la emoción y aventuras que caracterizan esta serie.

Proyecciones De Anime

www.animedia.com.mx ¡ Gratis ¡ www.shivanshop.com.mx

Todos los miercoles a la 1.00 pm en la Facultad de trabajo Social UNAM

(Parada 3 ruta 2)

Animedia, Papacha Anime, Seinen, Shivan Shop, Enlace Anime y la facultad de Trabajo Social Invitan

KAZE NO TANI NO NAUSHIKA

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Por: Daniel Vázquez

(Nausicaä del Valle del Viento)

Se trata de una de las obras más importantes del manga y el anime, de eso estoy completamente seguro, y me resulta dificil imaginar que pueda llegar a conocer otra historia tan extraordinaria como es Nausicaä. Todo empezó cuando **Miyazaki** comenzó a dibujar el manga que narraba la vida de una princesa llamada Nausicaä (serializado en Animage), al principio era reacio a llevar el manga a la animación debido a que pensaba que el manga era precisamente el mejor medio para narrar su historia, pero finalmente se decidió a crear la película, con la que daría origen al Studio Ghibli.

Tal vez hayais visto "algo" llamado Los Guerreros del Viento, se trata de una version doblada de una antigua (allá por los años 80) edición americana de Nausicaä. Para realizar aquella edición se manipuló el largometraje de **Miyazaki** (sin el conocimiento de Ghibli). Resulta que como son "dibujos animados" pues evidentemente es "para niños", además era una película "muy aburrida", tenía demasiadas escenas "lentas" que no servian para nada, así que agarraron las tijeras y, se cargaron casi veinte minutos de metraje (todos los flashback de la infancia de la princesa -cruciales para la trama-, el opening y demás a tomar por saco...) claaaro, lo más normal del mundo... y eso fue sólo el comienzo... total que el resultado fue para haberlos quemado a todos en la hoguera... Cuando el pobre señor **Miyazaki** vio lo que habían hecho con su trabajo quedó tan horrorizado que pidio por favor a todos los que lo hubiesen visto que borrasen aquello de sus mentes.... Y lo comprendo perfectamente..., por suerte, lo derechos para Nausicaä de New World Video expiraron en 1995. Esperemos que Disney cumpla lo prometido, respete el original y la doble de manera decente.

Me gustaría explicar un par de asuntos de la traducción española de los nombres (no conozco la versión mexicana, si existe). En primer lugar se llamaron gorgonas a los gigantescos insectos de la selva, sin embargo, en realidad no tienen nada que ver con esos seres mitológicos. En japonés se llaman Ohmu, y los kanjis (caracteres japoneses) usados para escribir este nombre son los de "rey" e "insecto", de manera que viene a significar algo así como "rey de los insectos". En cuanto al curioso planeador usado por la princesa para surcar los cielos (glorioso, simplemente glorioso... que maravillosas escenas de vuelo...), aquí llamado "montanubes", en realidad se llama Mehve, que es una palabra proveniente del alemán que significa "gaviota". ¡Ah!, y Nausicaä pasó a llamarse Sandra... ¬_¬

Ahora quiero exponer una pequeña anécdota que refleja la supina ignorancia y la estupidez de algunos supuestos entendidos, que sin tener ni idea, y sin haber visto siquiera aquello sobre lo que hablan, escriben a veces en diarios. Hace algún tiempo leí un artículo en el que se hablaba de Nausicä y decía literalmente que se trataba de "la historia de una chica con el trasero al aire subida en un planeador"... O_o Vamos a ver... para empezar ¡Nausicaä lleva pantalones!, y ni siquiera viste minifalda, lo que parece una faldita es el borde de su abrigo. ¡Por todos los demonios!

Y despues de deshaogarme un poco, centrémonos en lo importante...

El origen del personaje protagonista de la historia, Nausicaä, tiene dos fuentes, por un lado La Odisea, de Homero, y por otro, un antiguo relato japonés (escrito a finales del siglo XII) llamada La Princesa que Amaba a los Insectos. En él una chica noble era despreciada y considerada una excéntrica debido a que le gustaba contemplar gusanos e insectos en vez de mariposas. No se depilaba las cejas ni se arreglaba como otras muchachas, pero era extremadamente inteligente y sensible. Ella decía "La belleza es sólo superficial. Tienes que ver la naturaleza real de las cosas para comprenderlas". Cuando sus padres intentaron persuadirla para que dejara sus "aficiones", ella contestó: "para entender algo, tienes que mirar profundamente en su interior, de principio a fin. La oruga se convertirá en mariposa algún día. La seda que vestis vinieron de los gusanos, también".

Miyazaki se preguntó cómo viviría esta princesa siendo adulta, y cual sería su destino...

La historia narrada en la película es muchísimo más simple que la contada en el manga en el que se basa, el motivo era por supuesto la longitud del relato original. El manga alcanzaba 7 volúmenes japoneses (a Miyazaki le llevó 13 años finalizarlo), mientras que la película solo abarca los dos primeros tomos. Aún así la labor de adaptación fué magnífica, y la película es extraordinaria. Básicamente asistimos al enfrentamiento entre el bien y el mal y a un grito por la defensa de la naturaleza. Aunque tiene elementos de aventura y acción, en mi humilde opinión es principalmente un drama, una historia profunda y triste que nos hace reflexionar sobre muchas cosas importantes de la vida. Una historia en la que he conocido a mi personaje favorito de todo el manga y el anime japonés: la princesa Nausicaä.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

Miyazaki es un genio, así de sencillo. Un genio como escritor de las más maravillosas historias, como dibujante (tanto de manga, con un dibujo precioso, limpio, muy minucioso, ágil, y... tierno..., como ilustrador, su dominio de las acuarelas es magistral, recomiendo muy especialmente su libro de acuarelas de KAZE NO TANI NO NAUSHIKA, es absolutamente precioso), y por supuesto..., como director, creador de auténticas obras maestras de la animación de todos los tiempos. Sí..., despues de estudiar su trabajo durante todos estos años no puedo evitar sentir la más profunda admiración por este hombre afable, de cálida sonrisa y pelo canoso. Por este artista, padre de algunos de los personajes más entrañables que jamás conoceré.

Historia

Por Laura Michelle

La historia de Nausicaä es como un preludio "futurista" de lo que sería Monoke Hime, y toca, brevemente, pero a profundidad, los grandes temas de Miyazaki: la comunicación con la naturaleza, los conflictos del corazón humano y su necesidad de redención.

Nausicaä es una princesa de un diminuto reino llamado Valle del Viento; un oasis en medio del infierno creado por las guerras biológicas que devastaron la tierra mil años atrás. Ya no existe el mar; en su lugar se encuentra un pantano subterráneo, la Selva Tóxica, donde se respiran vapores letales y plantas e insectos han crecido hasta alcanzar un tamaño descomunal. Sólo en el Valle del Viento, como su nombre lo indica, sopla el aire puro, que sus habitantes utilizan para volar y mover sus molinos. Al principio de la película, la princesa, explorando en su planeador, encuentra un rastro de los mayores habitante de la selva tóxica, los Ohmu (que tienen la apariencia de cochinillas gigantes y a más de alguno nos recordarán a los gusanos Shai Hulud de Dunas, la novela de Frank Herbert). Cuando se encuentra una concha vacía (producto de una muda de caparazón), oye ruidos y alcanza a ver a un jinete perseguido por un Ohmu furioso. Nausicaä consigue tranquilizar al insecto y devolverlo a su hogar, y entonces el jinete se da a conocer como el tío de la princesa, Lord Yupa. Nausicaä lo pone al tanto de la salud de su padre, el rey Jihl, enfermo por respirar el aire de la selva, y Lord Yupa le da un obsequio: un animalito, mezcla de zorro y ardilla, que la princesa acepta encantada y bautiza como Teto. La personalidad compasiva de la princesa comienza a revelársenos: cuando su recién adquirida mascota, por miedo o nervios, la muerde en el dedo, ella, en lugar de apartarlo, le habla con voz tranquila y espera pacientemente a que el animalito comprenda que no va a hacerle daño. Teto no tarda en soltarla por sí solo, comienza a lamer la herida y Lord Yupa murmura, admirado, ante el "misterioso poder" de Nausicaä. En el castillo real, Lord Yupa y el rey platican, y la nodriza de Nausicaä, una anciana ciega a quien todo el mundo llama cariñosamente "abuela", recita una vieja profecía: La relación entre el hombre y la naturaleza será restituída el día que un ser, vestido de azul llegue caminando sobre un campo dorado. Aquella noche, Nausicaä se despierta, alertada por sus sirvientes; hay algo raro en el aire. Ella y Lord Yupa, desde el techo del castillo, avistan una nave del vecino país de Torumekia, que parece a punto de estrellarse. Nausicaä sube a su deslizador, se acerca a la nave y se da cuenta de que el puente de mando está cubierto de insectos de la selva tóxica. Durante un segundo, sus ojos se cruzan con los de una chica de su edad que mira aterrorizada por la ventana de la nave. Cuando ésta finalmente se estrella, Nausicaä sólo encuentra con vida a esta chica, a quien uno de sus sirvientes reconoce como Rastel, la princesa de Pejite, otro país cercano. La muchacha, antes de morir, le pide que queme el cargamento de la nave. Ese cargamento es una especie de capullo que late como un corazón. Lord Yupa lo examina, y, horrorizado, descubre que se trata de un Dios Guerrero, uno de los siete gigantes de fuego (probablemente un robot utilizado como arma biológica) que ocasionaron la decadencia del planeta hace un siglo.
Al día siguiente, mientras Nausicaä y su gente cavan tumbas para las víctimas del accidente, una flota torumekiana aterriza en el Valle del Viento. Guiados por su princesa, Kushana, y el general Kurotowa, atacan a los habitantes del Valle y matan al rey. Nausicaä no tiene más salida que someterse. La princesa Kushana explica su propósito: "unir" a todos los pueblos contra la Selva Tóxica, y destruirla utilizando al Dios Guerrero. Por esa razón, tomará como rehén a Nausicaä (igual como había hecho con la princesa Rastel) y viajará con ella a Pejite, mientras que su gente, en el Valle del Viento, tratará de revivir al robot. Antes de partir, Nausicaä, en su laboratorio secreto, le revela a Lord Yupa un sorprendente descubrimiento: es la superficie de la tierra lo que está contaminado, pero los hongos venenosos de la Selva Tóxica crecen como plantas productoras de oxígeno si se les alimenta con agua y suelo de las profundidades. En otras palabras, la naturaleza está curándose a sí misma... y lo único que lograría el plan de Kushana es provocar nuevamente un desastre. De camino a Pejite, Nausicaä consigue huír, se encuentra al príncipe de Pejite, Asbel (hermano gemelo de Rastel), y se entera por él de los planes de su país. Por lo visto, tanto Pejite como Torumekia, además de considerar a la naturaleza como enemigo común, están a punto de enfrascarse en una guerra, y el Valle del Viento está de por medio. Aunque Nausicaä está consciente que sus propias fuerzas no bastarán, no le quedará más remedio que interponerse, e intentar, por sí sola, salvar su pueblo, y tal vez al mundo. Como podemos ver, el argumento de Nausicaä es complejísimo, y va mucho más allá de la consabida lucha del bien contra el mal. Como en las otras obras de Miyazaki, no existen los villanos; cada personaje actúa siguiendo sus propias motivaciones (correctas o no), encaminadas a lo que cree que es justo. El mejor candidato que tenemos, la princesa Kushana, arrastra tras de sí una vida llena de rencor y sufrimiento, y los "buenos" cometen errores a veces. Pero a pesar de no ser nada simple, la historia proporciona un mensaje bien claro: el hombre no debe luchar contra la naturaleza, y al destruírla sólo terminará por destruirse a sí mismo.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

LOVE HINA

http://arlequincreations.org/

Por: Luis Antonio Avalos

¿Sabías que cuando dos personas se encuentran y se enamoran en TouDai serán felices para siempre?

Con estas palabras comienza Love Hina, una serie que en sus dos versiones, manga y anime, ha causado sensación en Japón y tal vez pronto lo haga también en otras partes del mundo.

Las palabras las dice una niñita a su pequeño amigo y así ambos prometen ir a Toudai juntos cuando crezcan. Toudai es una forma de abreviar Tokio Daigaku (Universidad de Tokio), la universidad más prestigiosa de todo Japón y a la que más difícil es entrar debido a los altos estándares que exige en los solicitantes.

Poco después de hecha la promesa, la niña se muda de casa y su amigo la ve alejarse a bordo del camión de la mudanza. Quince años después nos encontramos con Keitaro Urashima, de 19 años, el niño que hizo la promesa aquél día y que ahora, luego de muchos años, ha olvidado el nombre y las facciones de la niña, pero no su promesa. Keitaro no es guapo, no es rico, ha fallado en su examen para entrar a Toudai dos veces y ahora además lo han echado de su casa pues sus padres ya no quieren seguir manteniéndolo mientras se mantiene fallando cada año. Es en esta difícil situación que Keitaro llega a la posada de su abuela (Hinata Ryokan, "ryokan" es un tipo de posada tradicional japonesa). En el anime llega a este lugar porque la abuela lo manda llamar, pero en el manga lo hace pensando que es el único lugar donde puede quedarse mientras llega su próximo examen de admisión a Toudai.

Ahora, hay un problema en Hinata Ryokan, al menos un problema para Keitaro, y es que el lugar es una posada para mujeres, más aún, es una posada para mujeres con baños termales incluídos, por lo que apenas ha llegado cuando ya está siendo golpeado y llamado pervertido a causa del malentendido. A punto de ser linchado, Keitaro es salvado por Haruka, su tía, que es la propietaria de un negocio de té a un lado de la posada (aunque en el anime esto no es tan obvio) y por el momento es la encargada de la posada, ella aclara las cosas y le da la noticia de que la abuela quiere que él se encargue de la administración del lugar mientras ella está viajando por el mundo. Las inquilinas se oponen a tener un hombre en la posada, pero todo cambia cuando la tía Haruka les menciona que Keitaro es estudiante de Toudai... cosa que Keitaro sabe que no es verdad, pero que en su momento no desmiente.

Pero antes de seguir adelante, vamos a conocer a las inquilinas del Hinata Ryokan (Naru, Mitsune, Kaolla, Shinobu y Motoko) y al resto de los personajes de la historia.

NARU NARUSEGAWA: Naru es una joven de 17 años que quiere entrar a la Universidad de Tokio igual que Keitaro. Una joven estudiosa pero con un temperamento realmente explosivo que no duda en propinarle espectaculares golpes a Keitaro cada que este comete algún error. Luego de leer por accidente una parte de su diario, Keitaro cree que ella es la niña con la que hizo la promesa, cosa que se desmiente poco después pero sólo de momento, pues conforme avanza la historia la duda de si es ella esa niña o no, vuelve a surgir.

En el anime, Naru es la chica que más se opone a que Keitaro se quede en la posada, pero en el manga es ella quien aboga por él para que esto suceda y es además la primera de todas las chicas que muestra algo de simpatía por él.

MITSUNE KONNO "KITSUNE": Con 19 años cumplidos, Mitsune parece no tener otra diversión que el beber sake y divertirse con las intrigas y trampas que utiliza para que Keitaro y Naru, su amiga desde la secundaria, terminen juntos. Es una chica muy inteligente y llena de recursos a la que le encanta ser la espectadora en la vida de los demás y hacer negocios cada que se presenta la oportunidad de obtener dinero fácil.

El sobrenombre de Mitsune se debe a la forma en que en japonés los nombres se pronuncian y escriben anteponiendo el apellido, así, su nombre Konno Mitsune se contrae a Kitsune. Kitsune en japonés significa zorro, un animal que en la mitología oriental es un espíritu que se pasa la vida tranquilo y al que le gusta jugarle trucos y hacerle trampas a los humanos por pura diversión y a veces por malicia (lo que se relaciona por completo con la forma de ser de Mitsune). Es curioso cómo Mitsune siempre trae los ojos entrecerrados, pues es justamente con los ojos así como suele representarse a los zorros en oriente.

KAOLLA SU: 13 años de edad y más energía de la que es saludable para Keitaro (y en ocasiones para el resto de los habitantes de Hinata Ryokan). Kaolla es una pequeña cuyas características físicas parecen de la India, pero en realidad ella viene de otro país, un país bastante especial con habitantes bastante especiales. Es además una niña genio capaz de construír todo tipo de máquinas (característica explotada en el anime desde el principio, pero secundaria en el manga). Algo salvaje, con gran gusto por la comida picante y una inocencia que a veces casi resulta letal para quienes la rodean, Kaolla tiene un mágico secreto que se revela cuando recibe una visita de su hermana mayor.

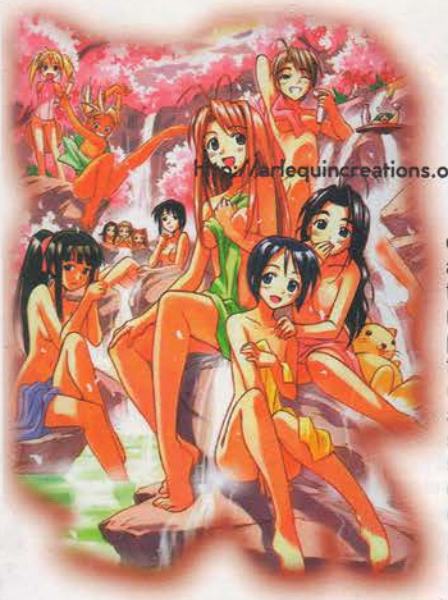
SHINOBU MAEHARA: Una niña tímida y muy tierna que posee una gran habilidad para cocinar. En el manga la conocemos poco antes de cumplir los 13 años y en el anime ya con esa edad cumplida, además, mientras en el manga la encontramos desde un principio como inquilina del Hinata Ryokan, en el anime ella llega después y se queda gracias a la intervención de Keitaro, quien se encarga de convencer a sus padres de que la dejen quedarse.

Shinobu llega a sentir una atracción por Keitaro que sin embargo no expresa, dándole un sabor trágico a su amor de niña, sin embargo, a lo largo de la historia, la relación con Keitaro parece darle fuerzas y ayudarla a ir haciéndose más y más fuerte aunque sin perder jamás su inocencia y dulzura. Cabe señalar que en el manga la relación con Keitaro pasa por muchos problemas en un principio.

MOTOKO AOYAMA: Una experta de 15 años en el uso de la espada. Y no hablamos de un uso común de esta arma, sino del tipo de técnicas ancestrales usadas para combatir demonios, espectros y monstruos, mismas que en la historia suelen ser empleadas más bien para castigar a Keitaro. Motoko es una chica para la que la perfección en el uso de su arma lo es todo. Ella tiene un grupo de admiradoras fieles que la siguen para todos lados y que siempre adulan su habilidad.

En el anime, Motoko no soporta a Keitaro y pasa más de media serie antes de que pueda superar este rechazo; en el manga, por otro lado, ella muestra una actitud más abierta y afable, aceptando a Keitaro con sus reservas pero sin mostrar un rechazo demasiado marcado.

http://arlequincreations.org/



http://arlequincreations.org/

HARUKA URASHIMA: La tía de Keitaro de quien ya hablamos más arriba, ella tiene 27 años y una actitud tranquila que parece no cambiar ante nada, en otras palabras, el tipo de persona que en el anime,que estando frente a un robot destructor gigante (construido por Kaolla, por cierto) que amenaza la vida de todos en el lugar, sólo dice: "Al menos la posada tiene seguro", sin cambiar para nada su expresión. Sin embargo, no hablamos de alguien frío, sólo de una mujer con una actitud despreocupada gracias a la cual resulta incluso... atractiva.

MUTSUMI OTOHIME: Esta chica nativa de Okinawa aparece cuando la historia, tanto en el manga como en el anime, ya está avanzada. Al igual que Keitaro, ella tiene 19 años, desea entrar a Toudai recordando una promesa de la infancia pero ha fallado en todos sus intentos, es distraída y cualquiera podría jurar que será incapaz de lograr calificar alguna vez en el examen, cosa que es falsa pues pese a las apariencias ella es increíblemente inteligente y si ha fallado en los exámenes ha sido porque debido a su débil constitución se ha demayado el día del examen o al terminar de resolverlo ha olvidado poner su nombre en él.

Por supuesto, Keitaro llega a sospechar que Mutsumi es la niña de su promesa, pero como con Naru, esto no se resuelve del todo (en el anime, los últimos capítulos muestran una aparente resolución al misterio, la cual en realidad sólo logra dejar más dudas).

SARAH McDOUGAL: Al igual que Mutsumi, Sarah aparece cuando la historia ya está avanzada. Sarah es una pequeña niña (menor que Kaolla y Shinobu) de ascendencia norteamericana cuyos padres la han dejado al cuidado de Seta (ver abajo). Ella es increíblemete maliciosa y parece disfrutar el deporte oficial de Hinata Sou (sou es una forma de decir posada u hotel), en otras palabras, golpear y hacerle la vida difícil a Keitaro.

Sarah llega a convertirse en una residente más de Hinata Ryokan, ella y Kaolla parecen hechas la una para la otra, y aunque Kaolla logra sorprender y desconcertar a Sarah muchas veces, pronto se convierten en compañeras de exploración y travesuras (volviéndolas doblemente peligrosas).

SETA YASUNORI: Seta es un arqueólogo de apariencia distraída y despreocupada (muy similar a la actitud de Haruka) que tiene a su cuidado a Sarah y suele aparecer estrellándose en su camioneta para luego bajar de ella con la frente sangrando. En el pasado, Seta fue el maestro de Naru y desde entonces ella lo ha amado en secreto (de hecho, Mitsune también se siente atraída por él y parece que en el pasado tuvo una relación con Haruka).

El sueño de Seta es encontrar una civilización perdida de tortugas (leíste bien, tortugas) y sus excavaciones lo llevan incluso a unos túneles bajo Hinata Sou. Además de su capacidad como arqueólogo, Seta posee una gran habilidad en artes marciales que supera por mucho la habilidad de Motoko.

HAITANI MASAYUKI y SHIRAI KIMIAKI: Dos amigos de Keitaro que al igual que él no han tenido éxito con el exámen de la universidad. Parecen divertirse recordándole que todos ellos son unos fracasados en más de un aspecto y por lo general sólo aparecen para burlarse de él y ocasionalmente para hablarle de alguno de los empleos de medio tiempo que suelen tomar.

HINA URASHIMA: La abuela de Keitaro, quien se encuentra viajando por el mundo. En el manga se explica que su viaje es en busca de amor y experiencias mientras visita distintos lugares de aguas termales.

KENTARO SAKATA: Un personaje exclusivo del anime, este joven aparece como un rival para Keitaro en lo que al amor de Naru se refiere. Rico, perfeccionista y calculador en un principio, termina arruinado gracias a Mitsune y trabajando en el negocio de la tía Haruka.

Lo parecido de su nombre y el de Keitaro se presta a algunas confusiones menores a la hora de referirse a ellos.

AKIKO TAISHI: En el anime, esta niña es en principio la única amiga de Shinobu. Las otras niñas suelen cobrarle por maquillarla aprovechándose de su ingenuidad (prácticamente la maquillan como payaso). Posteriormente también se hace amiga de Kaolla.

TAMAGO: Una simpática tortuga de agua a la que suelen llamar simplemente Tama. Esta tortuga es un obsequio que Mutsumi le hace a Keitaro y Naru.

Tamago es una tortuga que vuela (al parecer es una condición natural en las tortugas de agua en este universo) y que se convierte en la mascota oficial de la posada. Kaolla quiere comérsela, pero también la usa como inspiración para construír algunos de sus mechas; mientras para Motoko, representa una pesadilla pues le tiene fobia a las tortugas.

Pero la función de Tamago en la historia va más allá de la de mascota oficial. Es un símbolo que para muchos podría escaparse sin la pertinente explicación: En Japón hay una leyenda, Urashima Taro (nótese la relación con el nombre de Keitaro) una historia en la que la tortuga aparece como un símbolo y en la que los sueños se confunden con la realidad. ¿Es el sueño real y la realidad un sueño? Y aunque la relación entre Love Hina y Urashima Taro prácticamente termina aquí, siendo historias muy diferentes, comparten un detalle: En ambas la realidad y el sueño llegan a confundirse.

LIDDO-KUN: El personaje de una serie de anime que Naru, Keitaro y Mutsumi solían ver cuando eran niños. Peluches de Liddo-Kun son recurrentes en la historia, en ocasiones como una especie de conexión continua con el pasado.

ANCIANOS DE HINATA: Estos misteriosos ancianos tienen pocas apariciones en el manga, pero en el anime aparecen prácticamente en cada capítulo diciendo crípticas frases y comportándose de forma extraña. Pareciera que estos ancianos tienen una conexión directa con el mundo de los sueños y sus palabras encerrarán la sabiduría de lo que es evidente y a la vez no lo es (estudiar un poco de filosofías orientales, en especial el zen, puede ayudar a entender a estos misteriosos acianos que le dan un toque místico a toda la historia).

AMALLA SU: La hermana mayor de Kaolla. Ella aparece para ayudarla con su secreto mágico. Ambas hermanas son muy parecidas tanto físicamente como en su manera de ser. Amalla tiene un cocodrilo mascota de color blanco que la acompaña a todos lados (y es curioso ver cómo en ocasiones se lo cuelga en la espalda como si fuera una mochila).

RAMBA RU: El futuro rey del país natal de Kaolla y Amalla. Es físicamente muy parecido a Keitaro, excepto porque Ramba tiene la piel más obscura (sin mencionar que es más seguro de sí mismo, más fuerte, más ágil y más elegante). Aparece en la serie con la intención de casarse con Kaolla (lo que tiene que ver con el secreto de esta).

MOE: Una muñeca de cuerda de tamaño natural a la que Keitaro le hizo una promesa hace mucho tiempo (y sí, uno llega a preguntarse si es ella la niña de su promesa para entrar a Toudai). Ella otra vez hace que nos preguntemos dónde termina la realidad en Hinata y comienza el sueño, pues mientras Mutsumi y Keitaro pueden oírla hablar, el resto no.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

MEI: La hermana de Naru aunque no están relacionadas por lazos de sangre, ya que se convirtieron en hermanas al casarse sus respectivos padres por segunda vez (la madre de Naru con el padre de Mei). Esta pequeña aparece sólo en el anime con la intención de hacer que Naru renuncie a su sueño de entrar a Toudai, pues quiere que ella regrese a casa.

NYAMO: En el anime, esta misteriosa niña aparece en el Especial de Primavera. Se supone que ella creció bajo el cuidado de su abuelo, el antiguo profesor de arqueología de Seta, pero este profesor lleva años perdido, desde que desapareció en búsqueda de Paralantis, la civilización perdida de las tortugas. Es una niña más o menos de la edad de Shinobu e incluso tiene un cierto parecido con ella. Conoce una canción que puede tranquilizar a las tortugas (y esto muestra ser más útil de lo que puede sonar en un principio).

Gracias a la búsqueda de esta niña, en la que terminan participando casi todos los inquilinos del Hinata Sou, Keitaro y Naru se dan cuenta de muchas cosas que tienen qué ver con sus sueños y sentimientos.

KEN AKAMATSU: Él es el creador del manga de Love Hina, pero aparece como personaje animado en el Especial de Navidad y el Especial de Primavera. En ambos casos ayuda a los personajes, pero mientras en el Especial de Navidad a parece para ofrecerle un empleo a Mitsune y Shinobu que las ayuda a conseguir algo de dinero urgente, en el Especial de Primavera es obligado por Mitsune a ayudarlas, prácticamente secuestrando su yate.

Volviendo a la historia luego de presentar los personajes, la mentira de Keitaro pronto es descubierta, y luego de algunos problemas a consecuencia de esto, las inquilinas en Hinata Sou comienzan a apoyarlo.

Conforme la historia avanza, vemos cómo los personajes van cambiando y cómo la relación entre Naru y Keitaro va madurando. De hecho, el ver que el romance en la historia avaza es uno de los detalles que hace disfrutable esta serie (a diferencia de, por ejemplo, Ranma). Por supuesto hay retrocesos y malos entendidos que dificultan este romance, pero nunca se cae en la monotonía.

Por otro lado, el mundo de Love Hina parece estar lleno de cosas peculiares a las que no se les da explicación, simplemente son así. Las tortugas voladoras, robots gigantes, símbolos extraños, magia, e incluso el hecho de que Keitaro sobreviva a tantos golpes, son sencillamente algo normal.

El único problema en Love Hina, específicamente en el anime, es que al llegar al final de la serie (especiales incluídos) nos quedamos todavía con muchísimas dudas, muchos cabos sin atar. Esto tiene una explicación: Cuando el anime terminó su etapa de producción, el manga todavía no había llegado a su fin (de hecho hasta el momento todavía sigue sin hacerlo), y estando basado precisamente en el manga, el anime no pudo cerrar todo lo que estaba abierto. Afortunadamente, se dice que habrá una segunda temporada de Love Hina (ya sea que se transmita por TV o en forma de OVAs) empezando donde se quedó y abarcando, obviamente, lo que falta por ver. De la misma forma, hay rumores de que una compañía norteamericana ya se ha interesado en adquirir los derechos de la serie, en cuyo caso pronto la podríamos disfrutar traducida al inglés en América.

El anime consta hasta el momento de 24 capítulos originales transmitidos por TV Tokio, dos especiales (navidad y primavera, también transmitidos por TV) y un capítulo extra en el que aparece la hermana de Motoko (distribuído en DVD). Al parecer también aparecerá en los próximos meses un capítulo 26, que tal vez sea la unión con la segunda temporada (espero que sí, quiero ver más de las chicas en Hinata Sou).

La serie fue producida por Estudio Xebec y ahora es distribuída en DVD por King Records/Star Child (las primeras ediciones de los mismos eran de colección, incluyendo figuras de las chicas del Hinata Sou, desafortunadamente estas primeras ediciones ahora son virtualmente imposibles de conseguir aún en Japón). Basada en el manga original de Ken Akamatsu, la serie es dirigida por Yoshiaki Iwasaki, con diseños de personaje de Makoto Uno (muy fieles a sus contrapartes del manga) y dirección de arte de Hachidai Takayama. La música corre a cargo de Kouichi Korenaga, quien por cierto hace un muy buen trabajo con sus mezclas fuera de lo común (escuchen con atención el soundtrack y verán de lo que hablo). Las canciones de entrada y salida son interpretadas por la legendaria Megumi Hayashibara.

Hablando del manga, cualquiera puede darse cuenta de las diferencias que hay entre este y el anime, una de las principales es que en el manga la personalidad de los personajes parece desarrollarse aún más. De la misma forma, la manera y el orden en la que los eventos ocurren suele variar.

Akamatsu no sólo hace un diseño de personajes atractivo y desarrolla una historia interesante, además logra hacer que los diseños de sus locaciones sean perfectamente detallados, de forma que no queda duda nunca de dónde estamos. Desde el interior de cada uno de los cuartos en Hinata Ryokan hasta las aulas de la Universidad de Tokio, ningún detalle parece faltar, haciedo que cada lugar tenga su propia identidad.

Las líneas son sencillas y agradables pero firmes, los cuadros nunca están muy llenos de detalles y parecen tener la cantidad justa de los mismos. Definitivamete es una obra que vale la pena disfrutar.

Publicado por KC Magazine (una subdivisión de Shonen Magazine Comics), Love Hina va en el tomo 12 y contando. Como extra especial, los estudiantes pricipiantes de Japonés puede encontrar esta obra muy atractiva, pues está llena de furigana (explicar aquí los alfabetos japoneses podría resultar extenso y fuera de lugar, sólo digamos que se usan los símbolos más sencillos de todos).

Este manga tuvo tanto éxito que no sólo se realizó la serie de anime, sino que también ha aparecido varios juegos para Game Boy, SNES, PSX y el ahora en vías de extinción Dreamcast. En varios de estos juegos lo que tenemos es la posibilidad de enfrentarnos a distintas probabilidades de la historia poniéndonos en el papel de Keitaro, de forma que en vez de quedar con Naru como pareja, podemos terminar con cualquiera de las otras chicas de Hinata Sou. Otros juegos, en especial los de Game Boy, hacen una recapitulación de la historia acompañada por algunos juegos de destreza.

Por supuesto ahora también es posible encontrar CDs con el soundtrack de la serie y con drama tracks (una especie de radionovelas con las voces originales de la serie, algunas muy divertidas). Igualmente es posible conseguir el video del Love Hina Live, un concierto que se dió en varias partes de Asia con las voces de los personajes cantando las canciones de la serie.

En conclusión, Love Hina es de lo último y lo mejor. Si te gustan las series de amor la vas a disfrutar, si te agrada la comedia, también, y si lo que prefieres son violentas peleas entre seres superpoderosos... bueno, tal vez Naru no pueda lanzar bolas de energía, pero seguro que sabe golpear.

No lo dudes, en cuanto puedas échale un ojo a esta serie. No te arrepentirás.

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

EL HECHIZO DE LOS UNOWN

http://arlequincreations.org/

http://arlequincreations.org/

POKÉMON 3

ENTEI

Pikachu & Pichu

GRAN ESTRENO AGOSTO 31

www.pokemon.com
AOL Keyword: pokemon
Soundtrack available on Koch Records

SOLO EN CINES

Vean el nuevo corto animado
Pikachu & Pichu.
Presentando por primera vez docenas de nuevos Pokémons.

XV años
cumpleaños
comidas
graduaciones
bodas
eventos masivos
eventos empresariales
barmitzbahs
despedidas
halloweens

y mucho más...

V.I.P

AUDIO ILUMINACION & VIDEO

COMUNICACIONES V.I.P. DE C.V.

TEL/FAX: 5659 79 35 / 5658 45 53 / 5658 84 85

www.vip-audio.com.mx